¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER™

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NEO GEO | RECREATIVAS



OCTOPATH TRAVELER

EL ÚLTIMO BOMBAZO DE SQUAR
ENIX PARA NINTENDO SWITCH...
Y LOS CLÁSICOS DEL RO
JAPONÉS QUE LO INSPIRARO

SPIDER-MAN

LA ALIANZA ENTRE SEGA Y MARVEL PARA LLEVAR A SPIDEY A MEGA DRIVE

ADEMÁS

ENDURO RACER
TOTAL ECLIPSE
POWER DRIFT
PARODIUS
PENGO
YENGHT
AVALON &
DRAGONTORO



STREET FIGHTER

CAPCOM NOS REVELA EN EXCLUSIVA LAS CLAVES DEL ÉXITO DE SU IMBATIBLE SAGA DE LUCHA



GOLDENEYE 007: ASÍ SE GESTÓ EL MITO FPS

LOS VETERANOS DE RARE EXPLICAN CÓMO SE CREÓ EL CLÁSICO DE N64

HOMEBREW ESPAÑOL PARA MEGA DRIVE

LA CONSOLA DE SEGA SIGUE DANDO GUERRA 30 AÑOS DESPÚES

EL FÚTBOL QUE QUIZÁS NO CONOZCAS

10 CLÁSICOS FUTBOLEROS QUE MERECIERON MEJOR SUERTE

100 MÁQUINAS RECREATIVAS QUE HICIERON HISTORIA





Los periodistas más destacados de la prensa de videojuegos en España eligen sus cien máquinas favoritas de todos los tiempos. Una declaración de amor a clásicos como **Out Run, Final Fight o Pong!** y también al ambiente que se vivía en aquellas salas, donde luces, música e imágenes eran una puerta hacia la fantasía.

A la venta el 7 de mayo en todas las librerías y puntos de venta habitual

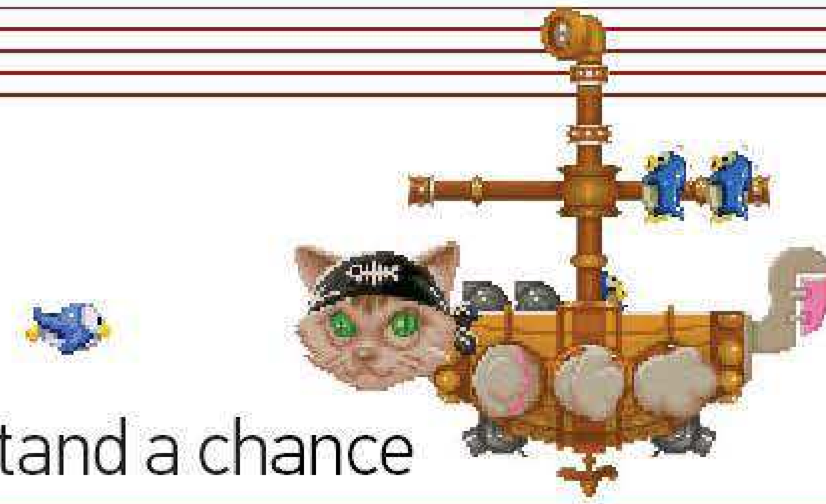
OFERTA DE LANZAMIENTO EXCLUSIVA EN:

store.axelspringer.es

edaf

PREMIUMBOOK HOBBYCONSOLAS

SUMARIO



>> Retro Gamer 24 You must defeat Sheng Long to stand a chance



16

30 AÑOS DE STREET FIGHTER

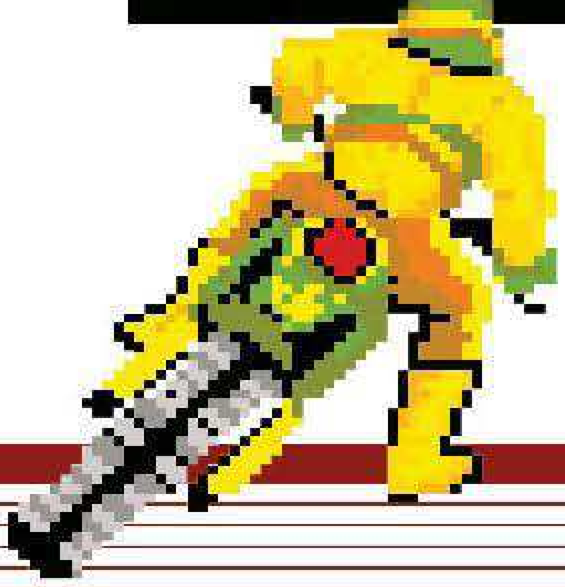
Diseño de personajes, escenarios, la ciencia del combo... Miembros clave de Capcom nos cuentan cómo han mantenido su saga de lucha en la cima durante décadas.

36

GoldenEye 007

Veteranos de Rare revelan cómo se gestó esta joya de los FPS.





30

Enduro Racer

Pocos evitamos la tentación de hacer el cabra en esta espectacular, y correosa, recreativa de Sega.



130

Yenght

Hablamos con Nacho Ruíz sobre la creación de la inolvidable aventura conversacional de Dinamic.

CHARLAMOS CON JON RITMAN EN RETROMADRID 2018

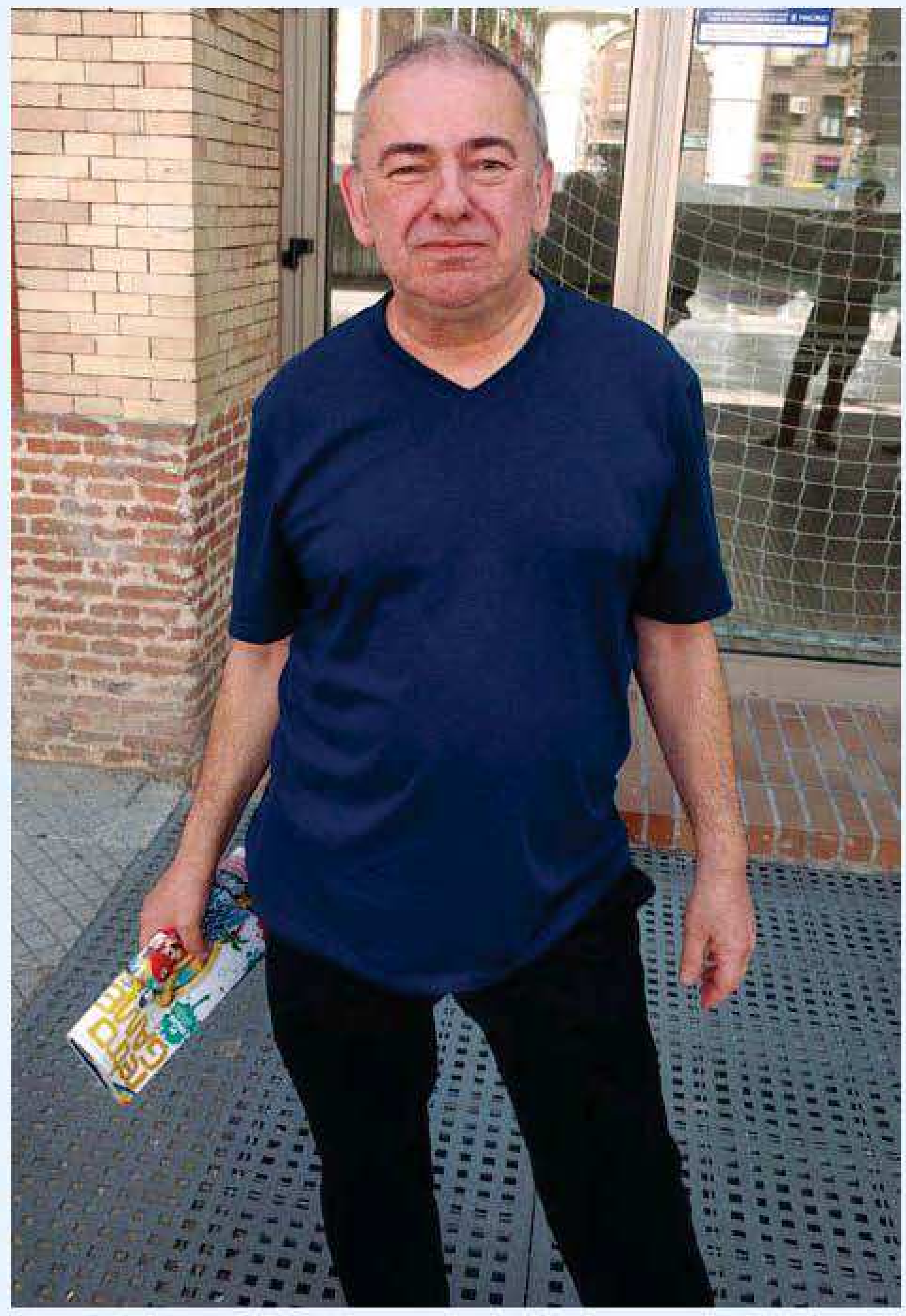
COMPARTIMOS MESA Y MANTEL CON EL MÍTICO CREADOR DE MATCH DAY Y HEAD OVER HEELS, DURANTE SU RECIENTE VISITA A NUESTRO PAÍS

Tras larguísimas gestiones, la organización de RetroMadrid 2018 obró el milagro de traer a nuestro país a Jon Ritman, el mítico mítico creador de *Match Day*, *Batman* y *Head Over Heels*. Un día antes de su ponencia en la feria, tuvimos la oportunidad de sentarnos en una cervecería con Ritman y Ángel Villaverde (de AUIC, la Asociación de Usuarios de Informática Clásica) para que compartiera con nosotros alguna de las miles de anécdotas y recuerdos que el veterano programador ha atesorado en sus más de 35 años en la industria.

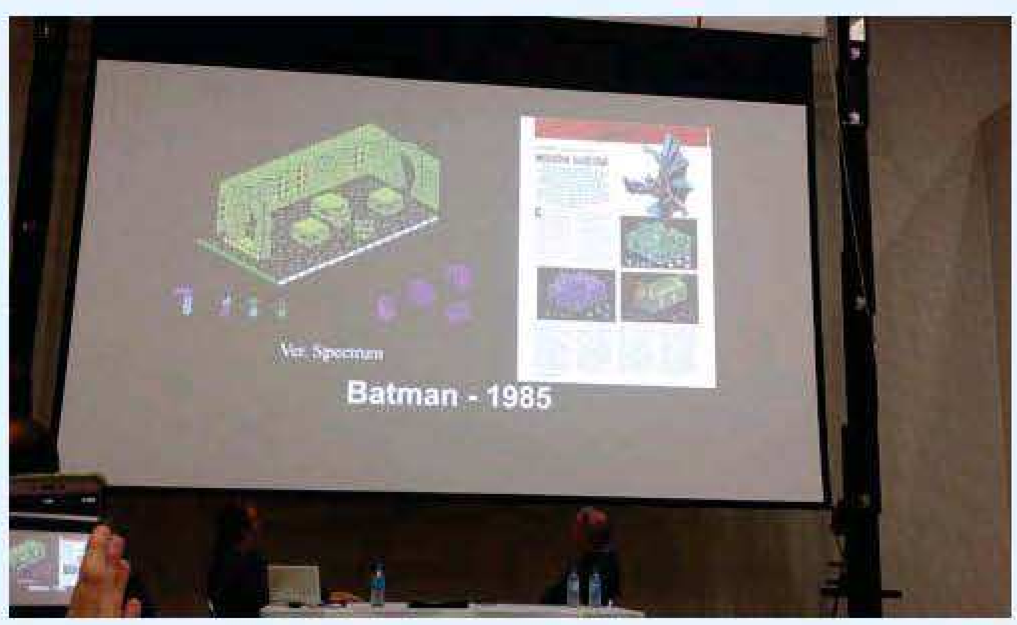
Un poco de historia

Todos conocemos la génesis de *Batman*, el inolvidable juego de Ocean de 1986. Tras firmar el exitoso *Match Day*, Ritman cayó rendido ante el *Knight Lore* de Ultimate y decidió crear su propio juego isométrico. Lo que no es del dominio público es que, en realidad, Ritman había sido fan de los cómics de Marvel y que su primera opción como protagonista del juego no fue Batman, sino alguno de los héroes de 'la casa de las ideas', como Thor. "Crecí con el Batman de la serie de TV de los 60", nos comenta Ritman, "pero pensé que había pasado demasiado tiempo y que los chavales no lo reconocerían. Bernie [Drummond, grafista de *Batman*, *Head Over Heels* y *Match Day II*] me dijo que sí, que seguían emitiéndola, así que creó el sprite de Batman y, tras obtener la aprobación de DC, empezamos a desarrollar del juego". En su momento muchos pensamos que la ausencia del Joker y otros conocidos villanos de los cómics de Batman se debían a algún tipo de limitación con la licencia, pero Ritman lo desmiente: "Valoramos la idea de incluirlos, al principio del desarrollo, pero no conseguíamos integrarlos bien en la mecánica. Creo que los villanos debían desempeñar un papel importante en el juego, pero si te fijas en la mecánica de Batman, los enemigos tenían una presencia muy breve, estaban limitados a una habitación determinada. El juego habría sido muy distinto de haber incorporado al Joker y compañía". La siguiente revelación nos dejó sin palabras: "el que sí que estuvo a punto de aparecer era Robin, pero de una manera muy especial. Estuvimos considerando la idea de que apareciera en forma de sprite, pero sólo en una de cada 1000 partidas. Queríamos dejar alucinada a la gente, que alguien dijera 'he visto a Robin en el juego' y nadie le creyera", nos confesó Ritman entre risas. Por cierto, DC sí llegó a vetar uno de los elementos de la demo que Ocean presentó a la editorial norteamericana: "Habíamos incluido unas pastillas para recuperar vida y nos dijeron que ni hablar, que 'Batman no tomaba drogas'".

Tras arrasar en ventas con *Batman*, Jon Ritman y Bernie Drummond volvieron a unirse para crear el magistral *Head Over Heels*. El concepto de utilizar a dos personajes distintos nos voló la cabeza a los chava-







» En el canal de YouTube de Feria RetroMadrid podréis disfrutar de la charla que ofreció Jon Ritman, y en la que contó muchísimas más anécdotas de las que aparecen en estas dos páginas.



» A pesar del estruendo que había en el bar fue una gozada escuchar las historias de Jon Ritman. (Fotografía por cortesía de Ángel Villaverde)

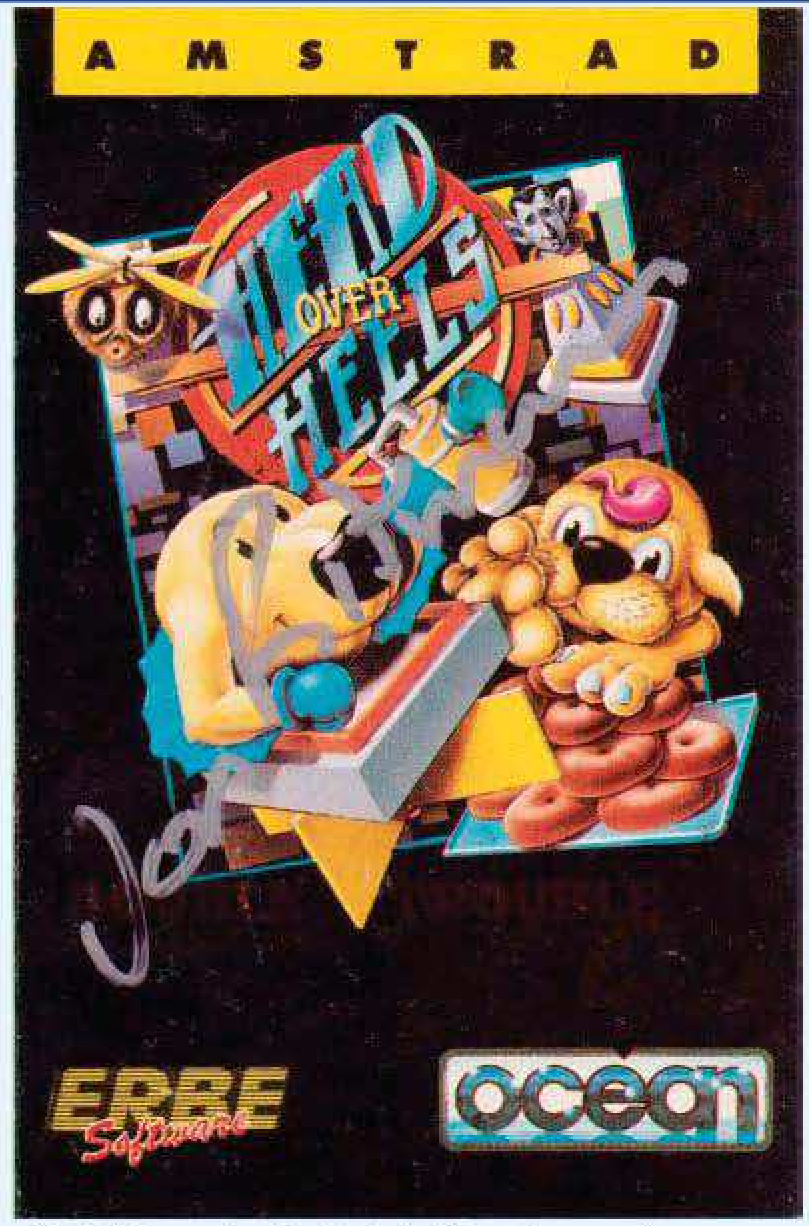
les de la época, una idea que Ritman ya llevaba barajando desde el desarrollo de *Batman*: "en la mayoría de los juegos de entonces había límites que no podías cruzar", nos comenta, "así que pensé en qué pasaría si incorporase dos rutas, un camino para cada protagonista. Lo hice para añadir otra capa de profundidad, de interés, en el juego". Por supuesto, no quisimos dejar pasar la oportunidad de preguntar a Ritman por el robot que aparecía en el juego, y en la carátula, cuyas grandes orejas recordaban al Príncipe Carlos de Inglaterra: "No estaba basado en el Príncipe, sino en Plug [uno de los personajes de *The Bash Street Kids*, una tira de cómics de la revista inglesa *The Beano*]. Lo de incorporarle un cuerpo inspirado en los Dalek fue por una cuestión de lógica: las animaciones de los sprites ocupaban memoria extra, y el cuerpo de Dalek nos permitía mover al personaje con un mínimo sacrificio de memoria".

Jon Ritman no sólo pasó a la historia por sus juegos isométricos: también nos regaló dos de los mejores juegos de fútbol para ordenadores de 8 bits: *Match Day* y su secuela. Curiosamente, este última propició el desarrollo de una recreativa llamada *Final Whistle*, bajo el paraguas de Rare. "Era una evolución de *Match Day II*. Pusimos una máquina, a modo de test, en un salón recreativo de EE.UU. (propiedad de uno de los directivos de Rare) y no tuvo nada de éxito. La curva de dificultad que escribí para el juego sencillamente no funcionaba". Ritman trabajó para Rare como programador freelance en diversos proyectos, incluyendo un sistema de desarrollo conocido como G.L.A.M. (Global Language Assembler Monitor). No pudimos evitar la tentación de preguntarle si los Stamper alguna vez llegaron a comentarle algo sobre su trabajo en *Batman* y *Head Over Heels*, los dos únicos juegos que fueron capaces de eclipsar a *Knight Lore* y otros títulos isométricos de Ultimate. "Los habían jugado, por supuesto. Les intrigaba mi manera de programar, porque era mucho más eficiente, aprovechaba mucho mejor la memoria del ordenador. Aunque ellos fueron los que tuvieron la idea original, claro", nos aclara entre más risas.

Más revelaciones

Además de contestar a todas nuestras preguntas, Ritman no dejó de sorprendernos con revelaciones de todo tipo. Por ejemplo, no sabíamos que había trabajado para Argonaut Software y Geoff Crammond en la etapa posterior a Rare, pero antes de despedirnos quisimos saber su opinión sobre la desastrosa carrera comercial de *Monster Max*, una joya isométrica que Ritman y Drummond facturaron para Game Boy. Aquella maravilla tuvo la mala suerte de caer en manos de Titus. Una distribución deficiente, por parte de la compañía francesa, acabó sepultando un juego que mereció más suerte. "Fui increíblemente estúpido", reconoce Ritman. "Nintendo me contactó para meter uno de sus personajes como protagonista del juego y lo rechacé. Hay que ser idiota. En aquel momento no me di cuenta del enorme mercado al que estaba renunciando. Luego, Titus se hizo cargo del juego y fue un desastre. *Monster Max* cosechó unas notas increíbles en las revistas, pero el juego no llegó a las tiendas hasta 10 meses más tarde".

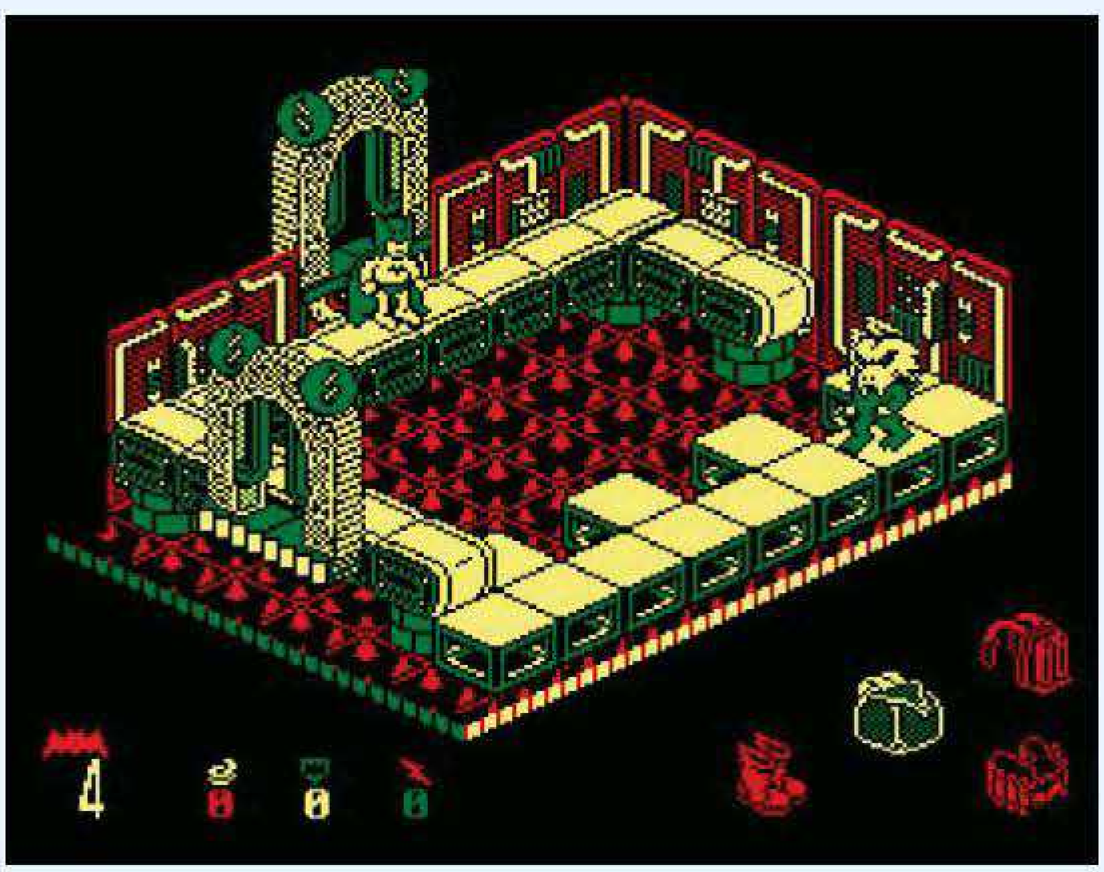
Queremos agradecer a AUIC la oportunidad de poder entrevistar a Ritman (en el canal de Youtube de RetroMadrid podéis ver íntegra su conferencia), y a nuestro colaborador y compañero de sobremesa, José Luis Ortega, su habilidad para transcribir entrevistas (a pesar de los gritos de nuestros vecinos de mesa). ✱



» [Arriba] Obtener el autógrafo de Jon Ritman fue un sueño que muchos visitantes de RetroMadrid 2018 pudieron por fin hacer realidad.

[Abajo] Monster Max era una maravilla isométrica para Game Boy que por desgracia no tuvo el éxito comercial que habría merecido.

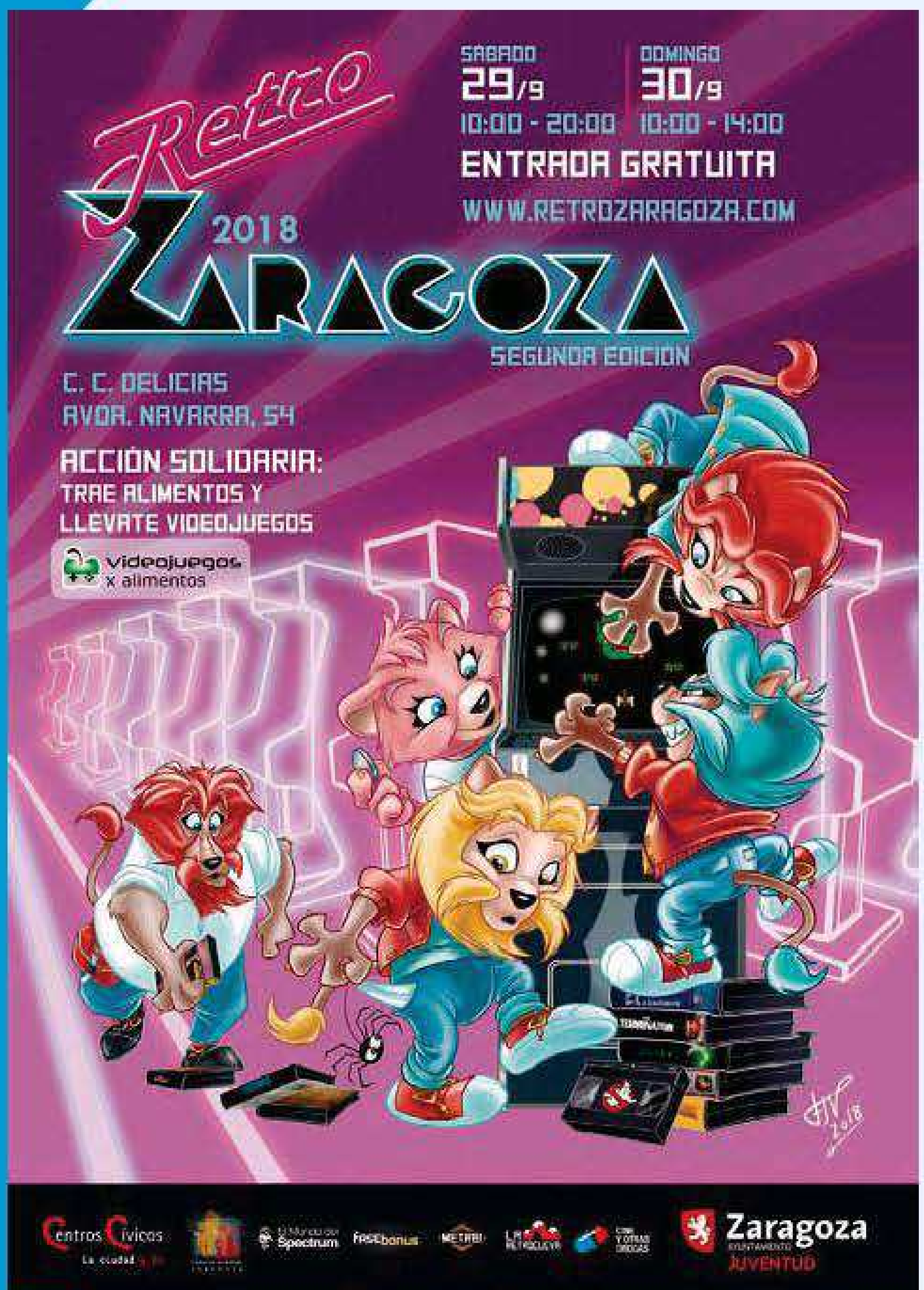






retroradar

LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES



» Este es el simpático cartel de la Segunda Edición de Retro Zaragoza. Por desgracia muchos de nosotros ya no conservamos ese pelazo.

ASÍ SERÁ LA 2ª EDICIÓN DE RETRO ZARAGOZA

SUS PUERTAS SE ABRIRÁN LOS DÍAS 29 Y 30 DE SEPTIEMBRE

El Centro Cívico Delicias, ubicado en la Avenida de Navarra 54, acogerá los días 29 y 30 de septiembre la segunda edición de Retro Zaragoza, en la que los visitantes podrán encontrar exposiciones y stands dedicados al mundo al del videojuego clásico. También habrá diversas charlas, aunque a fecha de cierre del presente número de Retro Gamer solo tenemos la confirmación de dos de sus ponentes: Retro Cabeza y Pájaro Burlón.

Además del Retro, esta edición prestará una especial atención a la escena homebrew, con invitados ilustres. Entre los expositores que estarán en Retro Zaragoza 2018 se cuentan Fase Bonus, El Mundo del Spectrum, ZXUno, Veb Xenon, RetroCueva, RetroAcción, MaaB, CUAZ, Kaleido Games, ARPA y Tromax.

También habrá puestos que combinarán exposición y venta de juegos homebrew, como es el caso de 1985 Alternativo, Mojon Twins, RetroWorks, y 4Mhz. Por supuesto, también encontraréis tiendas dónde podréis conseguir ese juego, ya sea retro o homebrew, que se os escapó durante años. De momento sabemos que montarán sus puestos StarGames: ToysSpain, RetroPixeladores, Juegos 2.0, Matranet y El Armadillo Ilustrado. Nuestros colegas de *GameReport* también acudirán a la cita, con un stand donde podréis adquirir los últimos números de su revista.

Y como siempre, os animamos a apoyar la gran labor que realiza Videojuegos X Alimentos. Llevad a la feria alimentos no perecederos y podréis canjearlos por tesoros retro. La entrada a Retro Zaragoza 2018 será totalmente gratuita. Para obtener más información sobre los invitados y ponencias, visitad su web: *www.retrozaragoza.com*. ✱

SNK CONFIRMA LOS JUEGOS DE NEO-GEO MINI

14 DE LOS 40 TÍTULOS DE LA MINI RECREATIVA SERÁN DISTINTOS ENTRE JAPÓN Y LA VERSIÓN INTERNACIONAL

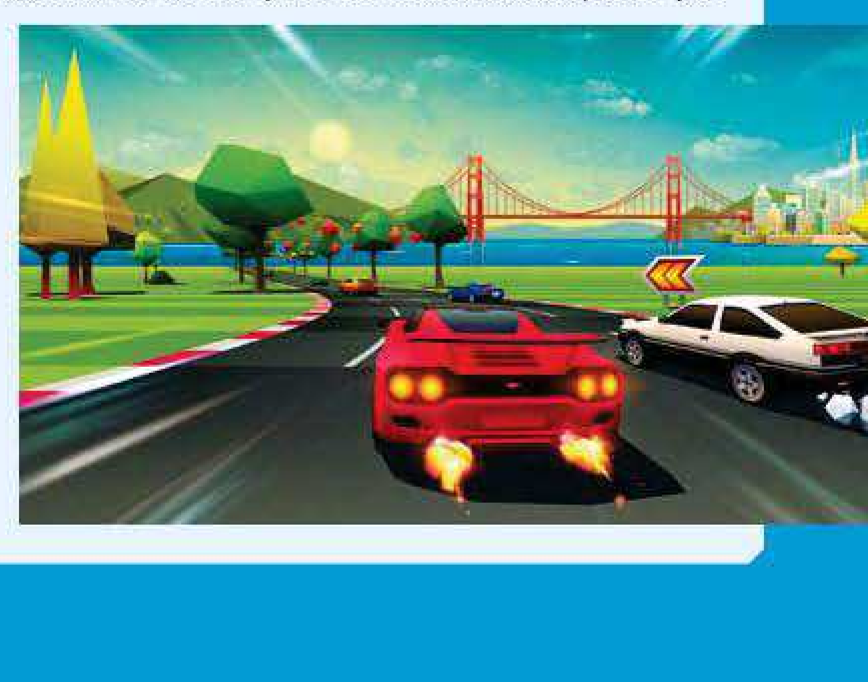
SNK va a celebrar por todo lo alto su 40 aniversario con el lanzamiento de una versión Mini de Neo-Geo, en dos ediciones distintas: una para Japón, que llegará en verano, y otra para el mercado internacional, que saldrá más tarde. Además de un patrón de colores distinto en el mueble y el mando, cada versión contará con 14 títulos exclusivos (los otros 26 aparecerán en los dos modelos). Por ejemplo, los japoneses disfrutarán de todos los KOF, mientras los occidentales tendremos todos los *Metal Slug*, *Magician Lord* y *Last Resort*, entre otros. A fecha de cierre aún no se había anunciado el precio que tendrá la máquina. ✱



HORIZON CHASE TURBO, HEREDERO DEL LOTUS

DESDE BRASIL NOS LLEGA UN GLORIOSO SUCESOR DE LOS ARCADES DE CONDUCCIÓN DE GREMLINS GRAPHICS

No solemos meter lanzamientos actuales, pero hemos hecho una excepción con *Horizon Chase Turbo*, el nuevo lanzamiento de Aquiris Game Studio para PS4, Xbox One y PC. Este estudio, ubicado en Porto Alegre, rinde honores a los arcade de conducción de los 80 y los 90 con un título que se juega exactamente igual que los clásicos de antaño. Con una estética deliciosamente chiflada y una fabulosa banda sonora, compuesta por el mismísimo Barry Leitch, *Horizon Chase Turbo* es el sucesor natural de la trilogía *Lotus* que firmó Gremlins Graphics. Si disfrutaste con ellos, este te volverá loco. ✱



AMSTRAD ETERNO CELEBRA LOS 50 AÑOS DE LA COMPAÑÍA

LA FERIA BARCELONESA SE CONSAGRA EN SU TERCERA EDICIÓN







Los pasados 21 y 22 de abril tuvo lugar en Barcelona la tercera edición de la feria Amstrad Eterno, un evento dedicado por completo a la compañía que Alan Sugar fundó en 1968 y que estaba especializada en la electrónica de consumo, desde los equipos de alta fidelidad hasta los microordenadores de 8 bits y los PC compatibles.

Si las dos primeras ediciones ya habían dejado muestras de la buena dirección que estaba tomando la organización, esta última edición no ha hecho sino confirmar la consagración de un evento que cada año se supera y que va adquiriendo importancia incluso a nivel internacional, en parte gracias al apoyo que el mismísimo Lord Sugar ha realizado desde las redes sociales.

Por primera vez, la feria se celebró en dos días, con el objetivo de dar cabida a las diferentes ponencias y actividades. Entre estas actividades se encontraba la entrega de los Primeros Premios Internacionales Amstrad Eterno, otorgados a los mejores juegos realizados para Amstrad CPC durante todo el año 2017, sin importar el país de procedencia. Tras las votaciones de un jurado internacional compuesto por casi treinta personas, *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* de 4MHz se alzó como el ganador de mejor juego. 4MHz obtuvo, además, otros ocho premios, siendo *Outlaws*, *Baba's Palace*, *Cris: Odd Prelude*, *Pentomino*, *Basket Cases* y *La Java du Prive* el resto de juegos galardonados.

Como en otros años, durante todo el sábado se pudieron ver y escuchar diversas ponencias de importantes personalidades relacionadas con Amstrad. El tarro de las esencias lo destapó, de nuevo, el profesor Fran Gallego con una interesante charla sobre la escena actual. Después fue el turno de Javier García, Isidro Gilabert y Óscar Vives, ex-miembros de Iber Soft, New Frontier y Positive, respectivamente. Su objetivo fue hacernos recordar que existieron otras compañías en la Edad de Oro del software español, además de las clásicas Dinamic, Made in Spain, Topo y Ópera Soft.

Uno de los platos fuertes del sábado fue la mesa redonda formada por siete de los desarrolladores más prolíficos que fueron parte de Dinamic: Luis Rodríguez, Carlos y Nacho Abril, Pablo Ariza, Raúl Ortega, Enric Cervera y José Antonio Martín. Sin duda, supuso uno de los momentos álgidos del día; el que apenas quedaran sillas libres durante la charla, dio buena cuenta de ello.

Tras una merecida pausa para comer, se dio paso a la charla estrella de este año, con la presencia del que fuera fundador de Indescomp, máximo responsable de Amstrad España y mano derecha de Lord Sugar: José Luis Domínguez. Su sola presencia ya reunió a un gran grupo de gente a su alrededor en los momentos previos a la conferencia, pero cuando esta empezó, todo el mundo prestó atención a lo que tenía que contar el hombre que tuvo la culpa de la llegada del ordenador británico a nuestro país.



» El equipo de Amstrad Eterno posa junto a Jose Luis Domínguez, fundador de Indescomp y Director General de Amstrad España.

Otro de los grandes momentos de la tarde ocurrió cuando dio comienzo el homenaje al desaparecido Alfonso Azpiri. De nuevo subieron al escenario los hermanos Abril y Raúl Ortega, a los que acompañaron los también miembros de la Edad de Oro, César Astudillo "Gominolas" y Ricardo Cancho, con el objetivo de hacernos recordar al maestro mediante sus propias experiencias. Un video grabado por el grafista Julio Martín Erro inició la emotiva charla en recuerdo del ilustrador madrileño.

El primer día se cerró con un concierto del grupo de rock Belmont's Revenge, que interpretaron grandes clásicos de los videojuegos y algún tema de Amstrad CPC, como el del genial *La Armadura Sagrada de Antiriad*, que dejó al público con la boca abierta.

El domingo, además de la entrega de premios y los sorteos, tuvieron lugar varias charlas donde se presentaron varios juegos que aparecerán para CPC a corto y medio plazo. 4MHz, Retrobytes Productions, Raúl Ortega y Dreamin' Bits fueron los protagonistas de la jornada.

Durante todo el fin de semana se pudo disfrutar de una extensa y variada colección de ordenadores Amstrad, de torneos y de un par de exposiciones dedicadas a Azpiri y a Bob Wakelin, el ilustrador de Ocean que falleció recientemente. Además, multitud de stands (Telemach, Matra, Toad Time Machine o Explora Commodore como plataforma invitada) se encargaron de dar color a una feria que nos deparará sorpresas en el futuro. *

RETROMADRID APUESTA POR LA COMUNIDAD RETRO

ESTE AÑO EL ENCUENTRO SE ABRIÓ AL DESARROLLO INDIE



» El espacio cultural Daoíz y Velarde sienta como un guante al planteamiento de RetroMadrid. Es una sede perfecta.

Los cambios que ha experimentado RetroMadrid en los dos últimos años han demostrado ser un acierto y han devuelto al evento el espíritu con el que nació, de ser un punto de encuentro para la comunidad retro. En la edición de 2017 la Asociación de Usuarios de Informática Clásica (AUIC) decidió hacer algunos cambios para recuperar el espíritu de las primeras ediciones, que se ha centrado en la comunidad retro mediante puestos, exposiciones y talleres y conferencias. Este año la entrada era libre y sin preinscripción, con lo que el acceso al centro Daoíz y Velarde de Madrid ha sido rápido, y también se ha abierto el encuentro para los desarrolladores independientes. El resultado ha sido un evento brillante y con contenido muy variado. Todos los detalles se han cuidado al límite, desde los expositores hasta la exposiciones. Los visitantes pudieron de disfrutar de"Game Covers", en la que el diseñador gráfico David Saavedra homenajeaba las portadas de títulos míticos, y la habitual exposición de videoconsolas clásicas, este año completada con la muestra "Ask Me About Lynx" con piezas de la colección de Juan José Torres de la portátil de Atari.

La conferencia más esperada fue sin duda la de Jon Ritman, pero hubo otras muchas charlas interesantes. Una de las primeras fue la de Manuel Ruiz, responsable de la web *El legado del píxel*, que habló sobre *Publicidad y videojuegos en la década de los 90*, dejando patente cómo los anuncios de las revistas eran muy localistas cuando la distribución de los videojuegos en España dependía de empresas como Spaco o ERBE y con el tiempo empresas como Nintendo tomaron las riendas de dicha distribución y subieron la franja de edad de sus potenciales clientes. En estos primeros momentos de RetroMadrid 2018 hablaron de *"Cuando lo viejo es la nueva moda: contextos y aproximaciones al retrogaming"* Elena Flores y Fernando Conde, colaboradores de *GameReport*, una revista que da una visión atemporal y cultural del videojuego que empezó en 2014 como revista digital y en 2016 dio el salto al papel.

Dr. Kucho protagonizó otra de las charlas de la mañana del sábado, *"Moons of Darsalon y los Diez Mandamientos del Retropíxel"* en la que explicó cómo ha seguido -o contravenido- en su juego *Moons of Darsalon* las claves no para hacer un juego retro sino uno "que dé la sensación de que es un juego retro, que te transporte al pasado", dijo Dr. Kucho!, gracias a una estética que nos recuerda a cómo se veían los juegos hace décadas pero utilizando tecnologías actuales como la inteligencia artificial moderna o la iluminación dinámica.

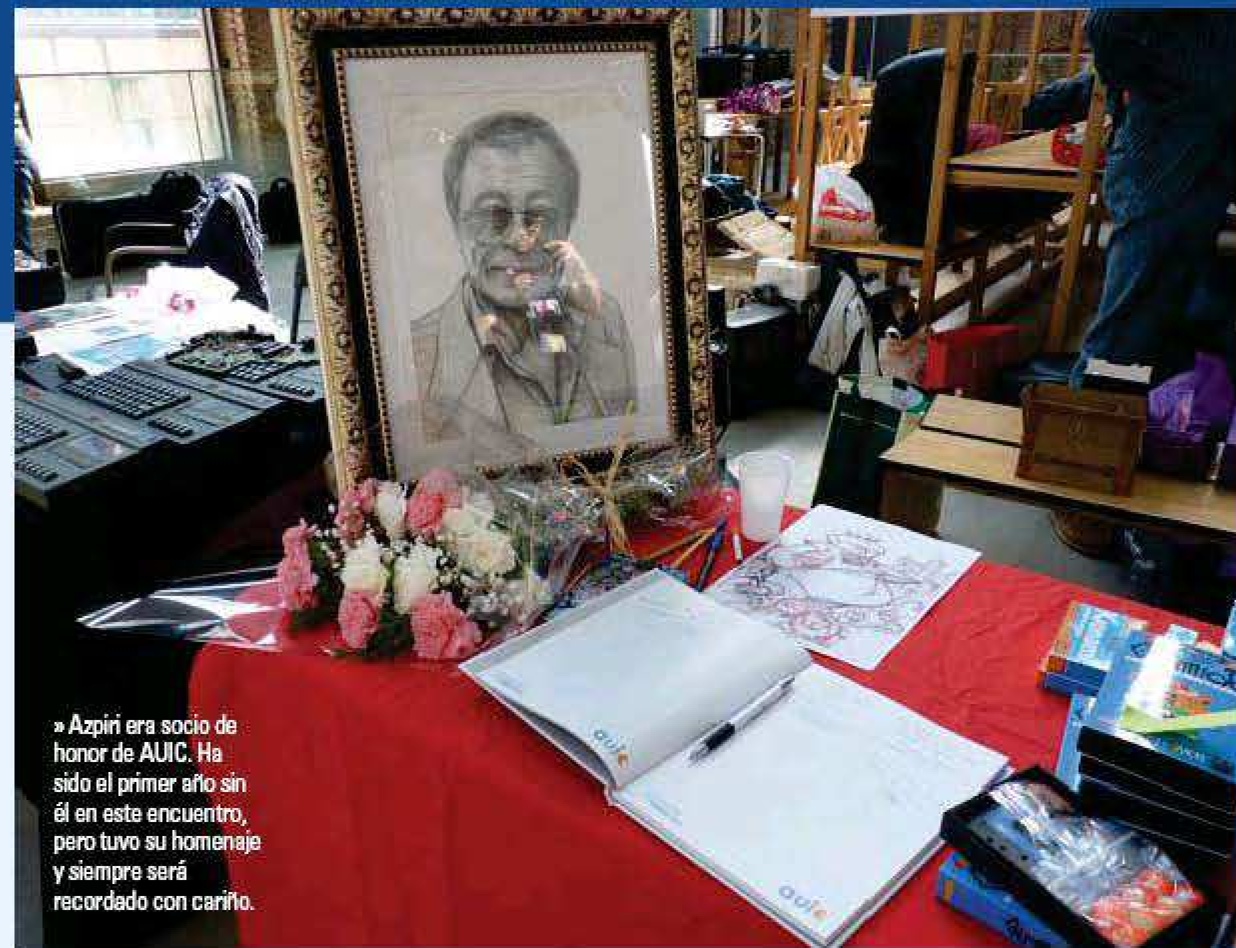
También antes de comer fue la charla *"Cómo desarrollar videojuegos retro y no morir en el intento"* en la que Francisco Javier Velasco y Francisco Javier Peña expusieron la experiencia de RetroWorks, unos viejos conocidos de esta revista. Estos consejos se resumen en que hay que ser conscientes de las limitaciones del hardware y de las de uno mismo como desarrollador, ponerse unos objetivos realistas, que el primer juego no sea enorme, ser consciente de que no te vas a hacer rico creando juegos retro y tener un documento de diseño antes de empezar y ser fiel al mismo. También es clave insistir y no darse por vencido, ya que los desarrollos son largos.

Javier García Navarro, de 4MHz, recordó el pasado y el futuro del grupo, desde un remake de *Sabrina, Sardina; Adiós a la Casta, episodio 1, El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* o *Profanation 2: Escape from Abu Simbel* a sus próximos proyectos: *Operation Alexandra* (protagonizado por un agente ruso que lucha en una mansión nazi contra unos seres en forma de pulpo); *Malasombra,* basado en un cómic de Peyo; el matamarcianos *Lady Phoenix* y una remasterización de *Cuauhtémoc*.

Tras la pausa para comer llegó el momento de la charla de José Javier García Aranda titulada *"Programando videojuegos pseudo 3D con 8BP"* en la que describió las distintas técnicas utilizadas en los años 80 para hacernos creer que un juego era en 3D cuando lo único que sí era 3D era el suelo, mientras que las curvas eran una ilusión óptica. Entre las técnicas basadas en hardware estaban el efecto *raster* (deformar la impresión de un sprite), el *road layer* (usando un chip para dibujar la carretera desplazándola a un lado u otro) o el *sprite scaling* (cambiando el tamaño de los sprites), y en el software con varios "trucos" como la rotación de tintas con peores resultados que usando el hardware. Tras es-



» La magnífica exposición de la colección de Juan José Torres mostró la historia de la portátil de Atari.


» Azpiri era socio de honor de AUIC. Ha sido el primer año sin él en este encuentro, pero tuvo su homenaje y siempre será recordado con cariño.


» Las charlas se llenaron muchas veces, como esta de Mauri "Imsai8080" Fernández, sobre censura en los juegos clásicos.

tas técnicas iniciales se utilizaron otras más sofisticadas como el *Ray casting*, que nació con *Hovertank* en 1991 y se popularizó con *Wolfenstein 3D* y que consiste en crear una cuadrícula en la que hay (o no) muro y eso decide si aparece algo en pantalla, pero no hay ni techo ni suelo. Uno de los mejores ejemplos de esta técnica es *Pole Position*, desarrollador por Toru Iwatani (creador también de *Pac-Man*).

El Modo 7 de Nintendo utilizado en SNES fue el primero con curvas reales resultado de combinar una rotación de *sprites* y un escalado de sprites con efecto *raster*. 8bp es una librería para programar en Basic con calidad profesional y que ejecuta deprisa aquello que Basic no puede hacer y tiene capacidad de pseudo 3D.

La segunda tanda de la tarde incluía tres conferencias: Luis Díaz (Ludipe) habló sobre la proliferación de *frameworks* que han facilitado la creación de videojuegos, mientras que Carlos Milán expuso la historia de HispaMSX BBS, contando como funcionaban las Bulletin Board System (BBS) cuando no existía el protocolo TCP-IP y estas listas de distribución servían de punto común entre usuarios enviando correos electrónicos. Un ordenador servía de nodo y llamaba a los inscritos para transmitirles los datos almacenados. Así empezó HispaMSX en 1999, que llegó a tener 700 mensajes mensuales en su mejor momento. A partir de 2005 comenzó a decrecer la actividad ya que los usuarios se mudaron a otros lugares como el área R34 de FidoNet, los foros de Karoshi o el MSX Resource Center. Milán decidió ayudar a la comunidad MSX y para ello creó en 2005 HispaMSX BBS para que quien tuviera un Amstrad, Spectrum o MSX con un cliente de Telent se pudiese conectar a internet. Además, esta máquina virtual programada con GNU Linux sirve para interconectar los nodos de las BBS y que ya no esté aislada la información que contienen.

La tercera charla de esta tanda fue "*Polémica y censura en los videojuegos clásicos y los sistemas de calificaciones*", en la que Mauri Fernández recorrió la polémica por los contenidos que ha acompañado a los videojuegos desde 1973, ya fuera por los mandos de una máquina arcade, por el diseño artístico de una carátula o por el contenido sexual explícito o de violencia del contenido.

Las charlas de la jornada se cerraron con Marina Díez contando su experiencia con la creación de la revista digital de videojuegos *Terebi Magazine*, Alberto Pérez Bermejo, de Nanku, contando su aventura desarrollando *Brayhir*, una aventura gráfica *píxel art* y Antonio Rodríguez hablando sobre "*Lo que siempre quisiste saber del Apple II y nunca te contaron*", en la que repasó la historia de uno de los productos más conocidos de la informática clásica y que se presentó en público en abril de 1977. Tras el moderado éxito del Apple I creado por Steve Wozniak y Steve Jobs, ambos decidieron construir un ordenador con más memoria y ocho slots. Gracias a las características técnicas, el Apple II permitía trabajar con dos modos gráficos: uno de baja resolución a 40x48 y 16 colores y otro de 280x192 pero a seis colores. Esto lo convirtió en un ordenador sin rival en su época y muy utilizado para el desarrollo de videojuegos.

La actividad del primer día de la feria se cerró con el concierto Segundo Round de The Chiptunes.

Entre las charlas de la segunda jornada destaca la entrevista a Ritman y la conferencia de Raúl Ortega, llamada "*Del Capitán Trueno a Alhambra Tales*" en la que contó cómo llegó a ser artista en Dinamic y trabajó en la versión de PC del juego *El Capitán Trueno*. Ahora está inmerso en *Alhambra Tales*, un juego cancelado por Dinamic que saldrá próximamente para Amstrad, Spectrum y MSX.

Además de otras charlas y talleres ubicados en la planta inferior del centro Daoíz y Velarde, en la primera planta se podía visitar a los distintos expositores así como participar en un homenaje al gran Alfonso Azpiri. Los asistentes a la feria pudieron firmar en un libro que se entregó como recuerdo y muestra de cariño a la viuda del Maestro Azpiri, fallecido el año pasado.

Entre los expositores de esta edición de RetroMadrid estaban editoriales, desarrolladores independientes de juegos retro y asociaciones de arqueología de videojuegos como Cras, la recientemente creada RetroParla o Undergamers, dedicado a consolas, *bartops* y arcades. Las máquinas arcade tuvieron un papel destacado, con la presencia de Bermonch Arcade Sticks, dedicada al diseño y fabricación de mandos profesionales para lucha, BricoGame, MiRecreativa, PromoPinball Universo Arcade o Toad Time Machine.

Con todos estos actos y charlas, RetroMadrid ha conseguido potenciar el contacto entre los miembros de la comunidad retro y, probablemente, abrir camino a nuevas colaboraciones entre ellos para trabajos o asociaciones que veremos en el futuro. ✱



MÁS JOYAS LITERARIAS PARA TU BIBLIOTECA

RECIBIMOS SEIS NUEVOS LIBROS DEDICADOS EN CUERPO Y ALMA AL RETRO

Vas a tener que hacer más hueco en las estanterías o encargar unas nuevas, porque el mercado editorial sigue sin darnos tregua: os presentamos seis nuevos libros que harán las delicias de los fans del retro. Empezamos con un potente lanzamiento de EDAF en el que han participado varios miembros de *Retro Gamer España*, además de otras notables firmas del periodismo especializado: *100 máquinas recreativas que hicieron historia* recopila, como su nombre indica, un centenar de clásicos de los años 70, 80 y 90. Entre sus páginas encontraréis no sólo información y espectaculares pantallazos de las coin-ops con los que todos crecimos, además, cada autor ha reflejado en sus respectivos artículos su primer contacto con cada placa y cómo era aquella época, añorada e irrepetible.

Héroes de Papel sigue lanzando libros a velocidad de crucero y ahora nos presentan *La ciudad doliente*, un tomo de 240 páginas en el que Sergio "Quetzai" Lifante analiza la saga *Silent Hill* desde su nacimiento hasta su decadencia. Por su parte, la Editorial Minotauro trae a España *Street Fighter: el arte y la innovación detrás de la de la saga que lo cambió todo*. En sus 304 páginas se desgranan los 30 años de historia de la saga de Capcom, junto a entrevistas exclusivas y toneladas de arte oficial.

Game Press acaba de lanzar en nuestro país *Service Games: el auge y caída de Sega*, una edición mejorada y ampliada del estupendo libro de Sam Pettus, que incluye, además, un capítulo exclusivo centrado en Sega España, en el que han participado veteranos de la división española, como Raúl "The Punisher" Montón y el mismísimo Paco Pastor. Un tesoro para segueros que narra los mejores años de Sega y también los momentos más bajos de la compañía.

Su principal rival, Nintendo, y más concretamente cierto héroe con bigote, son los protagonistas de *Sobre Mario: de fontanero a leyenda*, un libro de STAR-T Magazine books en el que Adrián Suárez y Álex Pareja analizan, desde un punto de vista académico, las mecánicas que convirtieron en leyenda a los juegos de Mario, desde 1981 hasta 1996.

Aunque no llegará a las librerías hasta el próximo 14 de septiembre, nuestro compañero Jesús Martínez del Vas nos ha adelantado algunas páginas de su nuevo libro, *La Aventura Colosal: Historia de las aventuras de texto*. Bajo el sello de Dolmen, este tomo, de 220 páginas a todo color, desgranará la historia de las ficciones interactivas desde los tiempos de Will Crowther y la fundación de Infocom hasta la actualidad. Incluirá una amplia sección dedicada a las aventuras conversacional desarrolladas en España, además de entrevistas a vacas sagradas del género como Scott Addams, Pablo y Nacho Ruiz, Jordi Blecua y Andrés Samudio, entre otros. ✱

TELEMACH: ASÍ RESUCITÓ EL MÍTICO MANDO DE LOS 80

FACTORY ARCADE NOS EXPLICA CÓMO RESUCITARON ESTE CLÁSICO



Muchos soñábamos con tener uno, mientras mirábamos los anuncios de *Micromanía*. Los Telemach 200 se convirtieron durante décadas en un ítem de coleccionista, hasta que Factory Arcade e Industrias Lorenzo decidieron resucitar este icono. Desde hace unos meses es posible hacerse con esta joya a través de su tienda online *(tienda.factoryarcade.es)*. Nosotros llevamos meses dándole caña a un Telemach 200 USB y damos fe de que es tan resistente como el original. De hecho, está fabricado a partir de los mismos moldes. Para conocer la labor de arqueología que se esconde sobre el retorno del Telemach 200, hemos contactado con Eduard Sales y Ricardo Domínguez, socios de Factory Arcade.

¿Como nació Factory Arcade?
Nació de la casualidad, cuando unos locos de los arcade se conocieron a través de *marcianitos.org,* allá por 2004. Como vivíamos cerca, comenzamos a quedar los sábados en el garaje de Edu, Jordi y yo (Ricardo). Hacíamos restauraciones, buscábamos material, máquinas, todo lo vinculado al mundo de las recreativas. Debido al mal estado de estas máquinas, al final nos decidimos a fabricarlas nosotros. Desde 2010 nos encargamos de toda su fabricación, de forma industrial. Hacemos diversos modelos de máquinas, según las necesidades de los clientes.

¿Cómo se os ocurrió recuperar el Telemach 200?
Recuperar el Telemach era un sueño, ya que ninguno lo pudimos tener en su momento. Hubo muchos mandos, pero el Telemach era posiblemente el mejor mando de su época. Era el único que incorporaba palancas como los de las máquinas recreativas.

En un evento, en Madrid, coincidimos con Juanjo Verdú y Guillermo Olmos, de Industrias Lorenzo. Durante la conversación salió el tema de los moldes de Telemach, que podrían estar almacenados en la fábrica.

A partir de ese momento, nos costó mucho convencerles de que era un proyecto viable, sobre todo teniendo en cuenta que era un producto dirigido a un sector limitado de la población. Vamos, que no sería una locura en cuanto a ventas. De hecho, no fue la primera vez que les convencimos de hacer cosas fuera del entorno profesional de los arcades: ya fuera rehacer los monederos mecánicos de 25 pesetas, las puertas simulación con pulsador, etc... Cosas que ahora todo el mundo utiliza, pero que inicialmente fueron ideas nuestras.

¿Cómo lograsteis recuperar los moldes originales de Telemach?
No se sabía a ciencia cierta dónde estaban los moldes. Industrias Lorenzo tiene una nave exclusiva para el almacenaje de moldes, donde guardan centenares de ellos. Pero gracias a eso ahora volvemos a tener los Telemach 200.

¿Qué elementos especiales requerían los mandos?
Los mandos llevan los famosos mandos magnéticos MAG STICK, modificados para poder instalarse dentro de los cuerpos de los propios mandos. Así como botones más cortos. Los cableados también se han rediseñado. Para los modelos USB y USB PRO hemos colocado botones extra para que cada usuario pueda configurarlos según sus necesidades. Esto va dirigido especialmente a los que utilizan el ordenador o la Raspberry PI.

¿Cuánto tiempo lleva fabricar cada mando Telemach?
El mando Telemach actual tiene una fabricación más industrial. Un ejemplo son los cableados de los diferentes modelos. Cada uno tiene su propio plano de fabricación y montaje. Esto optimiza dicho montaje. Los mandos son montados uno a uno con sumo cuidado, ya que no es un producto fabricado en serie, y nos tomamos el tiempo preciso en su ensamblado. Luego los probamos, para que los mandos funcionen perfectamente y proporcionen la máxima satisfacción a los clientes.

También ofrecemos cajas de alta calidad, producidas en serie por una empresa referente en el sector de los embalajes. Cuando enviamos un Telemach, su caja está protegida por una bolsa de plástico y otra caja de cartón. Para nosotros es tan importante el funcionamiento del mando como la estética. Como coleccionistas de retro, sabemos que la caja es importante.

Además del Telemach 200 USB habéis lanzado el modelo PRO. ¿Qué ventajas ofrece respecto al normal?
Ambos modelos llevan interfaces USB diferentes. El modelo USB lleva 10 botones configurables (4 para el juego y 6 para otros usos). El modelo PRO lle-



» La devoción por recrear el mando original, hasta el más mínimo detalle, se extiende también a la caja.



va 8 botones en total, más uno para asignar el Autofire y otro para cambiar el axis (como analógico, cruceta o punto de mira), siendo compatible con PS3.

¿Con cuántos sistemas es compatible el modelo Retro?
El modelo Retro lleva una placa que permite configurar el Telemach con distintos ordenadores y consolas. Hemos comprobado su funcionamiento con los sistemas más habituales. Tiene un selector de tres posiciones: Posición A (MSX; Amstrad CPC, Sharp X68000, FM-Towns, NEC PC-88...), Posición B (Spectrum +2 y +3), Posición C (Atari 2600 y ST, C64 y Amiga, Kempston, Master System, Sam Coupé...)

A partir del modelo Retro hemos hecho otros mandos personalizados para distintas plataformas, que llevan los nombres de eventos anuales: el Modelo RU MSX, el Modelo Amstrad Eterno y el Modelo Explora Commodore.

¿Tenéis pensado lanzar más modelos de Telemach, como por ejemplo el joystick profesional de dos botones?
El molde que se ha recuperado es el del modelo Super Nintendo, que llevaba cuatro botones, y seguiremos con él. A lo largo de la fabricación de los antiguos Telemach se hicieron varias modificaciones, tanto de los moldes como del interior. Incluso se pusieron dos tapones para seguir produciendo el Telemach de dos botones. Nuestra idea es seguir poniendo cuatro botones, aunque en un principio no se vayan a usar. Hemos hecho un modelo clásico que nos solicitaron en la AAMSX para los juegos de plataforma, facilitando así las diagonales con un botón.

En un futuro no descartamos hacer ediciones limitadas con el cuerpo del mando en varios colores, transparente y con composiciones de botones con colores distintos o incluso iluminados. ★



» Factory Arcade nos envío algunos vídeos de cómo fabrican el Telemach 200, desde los moldes hasta las cajas y es sencillamente alucinante.



STREET FIGHTER

GOLPE A GOLPE

DESDE 1987, CAPCOM HA DESPLEGADO GOLPES DEMOLEDORES Y ESPECTACULARES MOVIMIENTOS ESPECIALES PARA DELEITE DE MILLONES DE FANS. RETRO GAMER HABLA CON LOS RESPONSABLES DE LA FRANQUICIA PARA ANALIZAR LAS RAZONES DE SU ARROLLADOR ÉXITO.

Textos de Nick Thorpe

Durante más de 30 años, *Street Fighter* ha reinado en la cima de los juegos de lucha. Como un astuto y veterano púgil, Capcom ha aguantado los sucesivos envites de sus competidores, haciendo besar la lona a muchos de ellos. Ni rivales tan fuertes como *Mortal Kombat* o *The King Of Fighters*, o el auge de la lucha poligonal en 3D lograron eclipsar la popularidad de *Street Fighter*.

La primera entrega les proporcionó unas ganancias más que respetables, pero hoy en día está catalogada como una curiosidad histórica. Sería su secuela, *Street Fighter II*, la que definiría el género en 1991, sentando las bases de la lucha 2D durante décadas, a la vez que revolucionaba la industria recreativa para siempre. Gracias a *Street Fighter*, Capcom se mantuvo en la cima de la lucha 2D durante el resto de la década de los 90, hipnotizando al gran público con la saga *Street Fighter Alpha* y enamorando a los jugadores más hardcore con *Street Fighter III*. En 2008, *Street Fighter IV* reavivó la franquicia y propició un renacimiento de los juegos de lucha, atrayendo de nuevo a los jugadores mainstream al universo del Hadoken. En cuanto a *Street Fighter V*, atrajo a un número récord de participantes en el prestigioso torneo de juegos de lucha Evolution Championship Series en 2016.

A lo largo de los años, *Street Fighter* atravesó las fronteras de los salones recreativos para entrar en la arena de los eSports, y acabaría convirtiendo a sus personajes en iconos de la cultura pop. No hay muchos juegos que puedan presumir de ser reconocidos a instante, ya sea en una película de Jackie Chan como en un episodio de *Padre de Familia*. La saga ha inspirado cómics, películas de animación, juegos de cartas e incluso una superproducción de Hollywood protagonizada por Jean Claude Van Damme, Ming-Na Wen y Raúl Juliá.

La fórmula que da forma a un buen juego de *Street Fighter* no ha cambiado mucho a lo largo de los años. Todos los juegos comparten un marco común sobre el que se han ido aplicando variaciones en el diseño de escenarios y la música, y la escena competitiva mantiene una relación simbiótica con los juegos. Hemos hablado con los desarrolladores de Capcom para desglosar exactamente lo que hace grande a juego de *Street Fighter*. Ya fuera en 1991 como en 2018.





FORJA DE CAMPEONES

DISEÑO DE PERSONAJES

YOSHINORI ONO Y TAKAYUKI NAKAYAMA NOS DESVELAN LAS CLAVES DE UN BUEN DISEÑO DE PERSONAJES

PERSONAJES FAVORITOS

BRUNO SOL
Aunque disfruté enormemente al mordisquear a mis rivales en *Street Fighter II* (bendito Blanka), siempre me he mantenido fiel a Ryu. Puede que sea la elección más vulgar, pero tengo el Hadoken grabado a fuego en las meninges... y en mis pulgares.

MARCOS GARCÍA
Reconozco que el primer *Street Fighter* me influyó bastante en su momento, sobre todo a la hora de comparar la coin-op con las versiones domésticas. El escenario de Japón me parecía increíble, al igual que los movimientos, algo toscos, del Ryu de pelo rojizo. De la serie *SF II* me quedaría también con Ryu y añadiría al enloquecido Blanka.

LÁZARO FERNÁNDEZ
Aunque la primera toma de contacto siempre la he hecho con Ryu o Ken, casi cada entrega de la saga me ha llevado a tener diferentes luchadores favoritos. Predomina Blanka, por *SF V* y *Super SF II Turbo*, y le siguen Yun en *3rd Strike* y Cody, el que más victorias online me ha dado, en *SF IV*. ¡Soy multidisciplinar!

Cada jugador de *Street Fighter* tiene una estrategia preferida y, en el juego, esas estrategias están representadas por sus personajes. Como resultado, el diseño de personajes es de suma importancia para la franquicia. Tanto si prefieres el cuerpo a cuerpo a costa de recibir más daño, como mantener la distancia o elegir deliberadamente un personaje débil a modo de hándicap, Capcom te proporciona un personaje con los atributos y el set de movimientos más acordes a tu estilo de juego. Echando la vista atrás, sorprende descubrir que los luchadores del *Street Fighter* primigenio eran meros obstáculos que superar. Para hacerles frente contabas con un personaje dotado de un único repertorio de movimientos: Ryu. La necesidad de combatir a rivales que dominaban distintas artes marciales acabó haciéndonos exprimir al máximo el catálogo de golpes del, por entonces, pelirrojo héroe. "En términos de jugabilidad, era un todo-terreno fácil de utilizar", nos comenta Yoshinori Ono, veterano de la saga y productor ejecutivo de *SF V*.

En *SF II*, la cifra de personajes seleccionables aumentó a ocho. Esto implicaba que, por primera vez, los desarrolladores debían diseñar una multitud de personajes que podías encarnar o a los que hacer frente, explorando los puntos fuertes y débiles de cada uno. A menudo nos hemos preguntado cuál es el punto de partida, así que contactamos con el director de *SF V* Takayuki Nakayama. ¿Los diseñadores crean personajes a medida de distintos estilos de lucha o por el contrario conciben gente guapa y luego deciden cómo lucharán? "Ambos enfoques surgen al unísono", nos explica. "Pensamos en qué tipo de movimientos serían divertidos al mismo tiempo que valoramos qué diseño encajaría mejor con sus movimientos".



» [Arcade] El primer *Street Fighter* tiene un control no demasiado preciso, y nos presentaba a un Ryu ¡pelirrojo!



» El carismático Yoshinori Ono ejerció de director en *Street Fighter V*.

El diseño de personajes siempre ha supuesto un proceso difícil, en el que muchos conceptos son puestos a prueba y desechados por el camino: los diseños rechazados de *SF II* incluían un torero y un wrestler amateur de EE.UU. Según Nakayama, sigue siendo complicado dar en la diana. "Creamos al menos 100 versiones a la hora de diseñar un nuevo personaje, pasando por muchas iteraciones en cuanto a apariencia, historia y movimientos", nos explica. Suponemos que ese proceso requerirá un montón de tiempo. "Obviamente depende del personaje, pero yo diría que, en términos generales, a cinco personas les lleva unos tres meses diseñar un personaje", nos confirma.

EVOLUCIÓN DE LOS LUCHADORES





» [Arcade] El señor de la botella del escenario de Zangief lleva décadas poniendo a prueba su hígado .

"Y luego se requieren otros seis meses para finalizar sus movimientos y animaciones".

Algo que siempre ha sido parte de *Street Fighter* es su espíritu internacional: el juego original presentaba luchadores de EE.UU., Japón, China y Reino Unido. "Que *SF II* tuviera *The World Warrior* como subtítulo revelaba que luchadores de todo el mundo se habían juntado para competir, era un elemento esencial", dice Ono. "Creo que, además, permite a los jugadores sentirse más unidos al juego cuando descubren un personaje de su país, y quizás sea un gancho para entrar al juego por primera vez."

Mientras que el elenco de *Street Fighter* y la mayoría de los personajes de *SF II* y *SF III* tuvieron que diseñarse desde cero, la saga *Street Fighter Alpha* acogió una mezcla de personajes nuevos y veteranos que se ha convertido en el referente para las sucesivas entregas de la serie. ¿Cómo hace el equipo para recuperar a estos personajes veteranos tras largas ausencias? "El primer paso es investigar cómo se jugó el personaje en los títulos en los que aparecieron. Probamos esos juegos, revisamos videos, e incluso volvemos a leer los viejos documentos de diseño para determinar cuál era la intención original a la hora de crear dicho personaje", dice Nakayama. "Combinamos nuestra estimación de lo que los jugadores quieren del personaje y cómo les gustaba jugar con ellos, los recreamos y luego trabajamos para eliminar los aspectos que no encajan con nuestra visión".

Para Ono, es difícil elegir un favorito. "Me lo preguntan mucho. Los personajes son como mis hijos. No quiero entrar en favoritismos", duda. "Amo mucho a R Mika, y usé mi posición en Capcom para traerla de vuelta a *SF V*", explica con una sonrisa. "Pero me uní a la compañía en la era de *Street Fighter II* y trabajé en el equipo de sonido, así que tengo un lugar especial en mi corazón para Cammy, ya que ella era parte de mi trabajo". Pero ¿qué pasa con Blanka, el muñeco con el que Ono se fotografía a menudo? "Bueno, ha sido mi compañero de viaje alrededor del mundo durante más de diez años, por lo que está más allá de mis simpatías."

A pesar de los nuevos personajes que han surgido con el paso de los años, ninguno ha desplazado a Ryu como imagen de la franquicia. "Creo que es por su personalidad", dice Ono. "No busca destacar, valora el esfuerzo, es un hombre de pocas palabras, es un poco misterioso, y no hay nadie similar. Creo que eso es lo que ha mantenido su popularidad a lo largo de la extensa historia de la saga. También tiene el 'Premio de Asistencia' dentro la franquicia y eso es algo que creo que refleja su absoluta dedicación", nos dice Ono entre risas.







» [Arcade] (Arriba) Charlie y Guile eran militares y tenían estilos de lucha similares.

» [Arcade] (Izquierda) Alex tenía más brazos que cintura.

» [PC] (abajo) Poison recorrió un largo camino desde su debut en *Final Fight*.





EL CAMPO DE BATALLA

CREACIÓN DE ESCENARIOS

CADA DUELO ÉPICO NECESITA UN ESCENARIO A SU MEDIDA

El nombre *Street Fighter* evoca inmediatamente a las localizaciones donde suceden los combates, a cielo abierto, fuera de los dojos. A primera vista, podría parecer que el diseño de los escenarios es un aspecto relativamente menor dentro de la franquicia. La saga ha sido conservadora en la estructura de los escenarios, mientras sus competidores experimentaban con nuevas mecánicas, *Street Fighter* se mantuvo fiel a un piso firme y los límites en los extremos. Pero aun así, Capcom introdujo detalles geniales, como las cajas que se rompen en el nivel de Guile o cómo se desmoronaba el escenario de Seth en *SF IV* para plasmar que el desenlace final se acercaba. Sin la experiencia y el buen hacer de los diseñadores de escenarios, jugar a un *SF* sería una experiencia bastante plana, así que es hora de averiguar cómo son construidos de la mano del Director de Arte de *SF V*, Toshiyuki Kamei.

¿Qué hacéis para aseguraros de que cada nivel representa a su personaje?
Intento incorporar elementos como la nacionalidad y la gama de color del personaje. Investigo fotos y edificios típicos del país del que procede y luego añado más detalles que resaltan la personalidad del luchador. El color es un factor realmente importante, así que elijo uno que encaje bien con él y luego trabajamos en la iluminación. Intento asegurarme de que cada escenario encaja en la percepción que tienen los jugadores sobre la saga, a la vez que buscamos aportar algo nuevo y original.

¿Habéis viajado a localizaciones reales para inspiraros al crear escenarios?
Hace mucho que no hacemos algo así, pero no desaprovecharía la oportunidad de viajar.

¿Cuánto tiempo suele requerir la creación de un escenario?
Desde el concepto inicial hasta la creación de objetos, personajes para el fondo, etc, transcurren aproximadamente tres meses, y las tareas de iluminación y optimización nos llevan un mes más hasta que todo está terminado. Algunos escenarios requieren más tiempo: los ubicados en China, por ejemplo, suelen incluir muchos pequeños detalles.

Suelen aparecer muchos easter eggs en los fondos...
Somos devotos de la saga, así que nos encanta poner todo tipo de detalles para que los fans de *SF* disfruten encontrándolos.

Vega tenía movimientos en los que utilizaba los escenarios. ¿Habéis considerado incorporar algo así en más luchadores?
Lo hemos estudiado y podría ser divertido cuando juegas en solitario, pero tampoco queremos incluir movimientos que sólo pueda ejecutar la CPU, ya que los jugadores también querrían hacerlos al competir en versus.



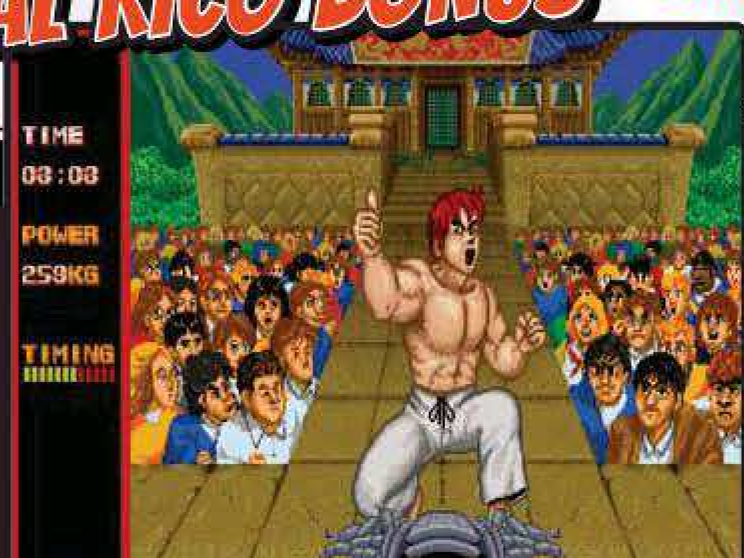
» [PC] El escenario selvático de *SF IV* rebosa flora y fauna, con los contendientes midiéndose el lomo sobre un puente.

Otros juegos de lucha han adoptado derrotas por salir fuera del ring, escenarios inestables y otros elementos interactivos, ¿Por qué la saga *SF* no lo ha hecho?
Creo que la verticalidad, echar al rival del ring y demás, son elementos divertidos y sería genial experimentar con ellos, pero tendrían que formar parte de los bonus. *SF* se ha convertido en un eSport e introducir estas variables en la mecánica probablemente no sería una buena idea.

¿Qué entrega de *Street Fighter* tiene los mejores escenarios y por qué?
Creo que cada entrega acertó al hacer que los escenarios fueran coherentes con el estilo del juego. Siempre me emociono al ver a los personajes del fondo observando la pelea y al sentir la atmósfera de cada país.

AL RICO BONUS

CUANDO NO TODO CONSISTE EN ZURRAR AL LUCHADOR RIVAL



ROMPER TEJAS Y VIGAS
STREET FIGHTER

■ Por si fuera poco recorrer el planeta para enfrentarte a correosos rivales, se te pide que rompas nueve sólidas tejas con un certero golpe de kárate. El 'timing' lo es todo, así que hazlo bien o Ryu acabará con el orgullo herido y la mano hecha trizas. Más adelante se repite esta ronda de bonus, pero con tres vigas de cemento. Ojo a la cara de la gente. No están contentos.



ROMPER TABLAS
STREET FIGHTER

■ Las pruebas y tribulaciones de Ryu continúan en una sala con tres tipos que sostienen otras tantas tablas de madera. Debes romperlas todas dentro del estricto límite de tiempo que marca la ronda, ya sea a base de patadas o de puñetazos. Esta pantalla vuelve a aparecer más tarde, pero con un cuarto señor (en la imagen) para complicar más la demostración de técnica.

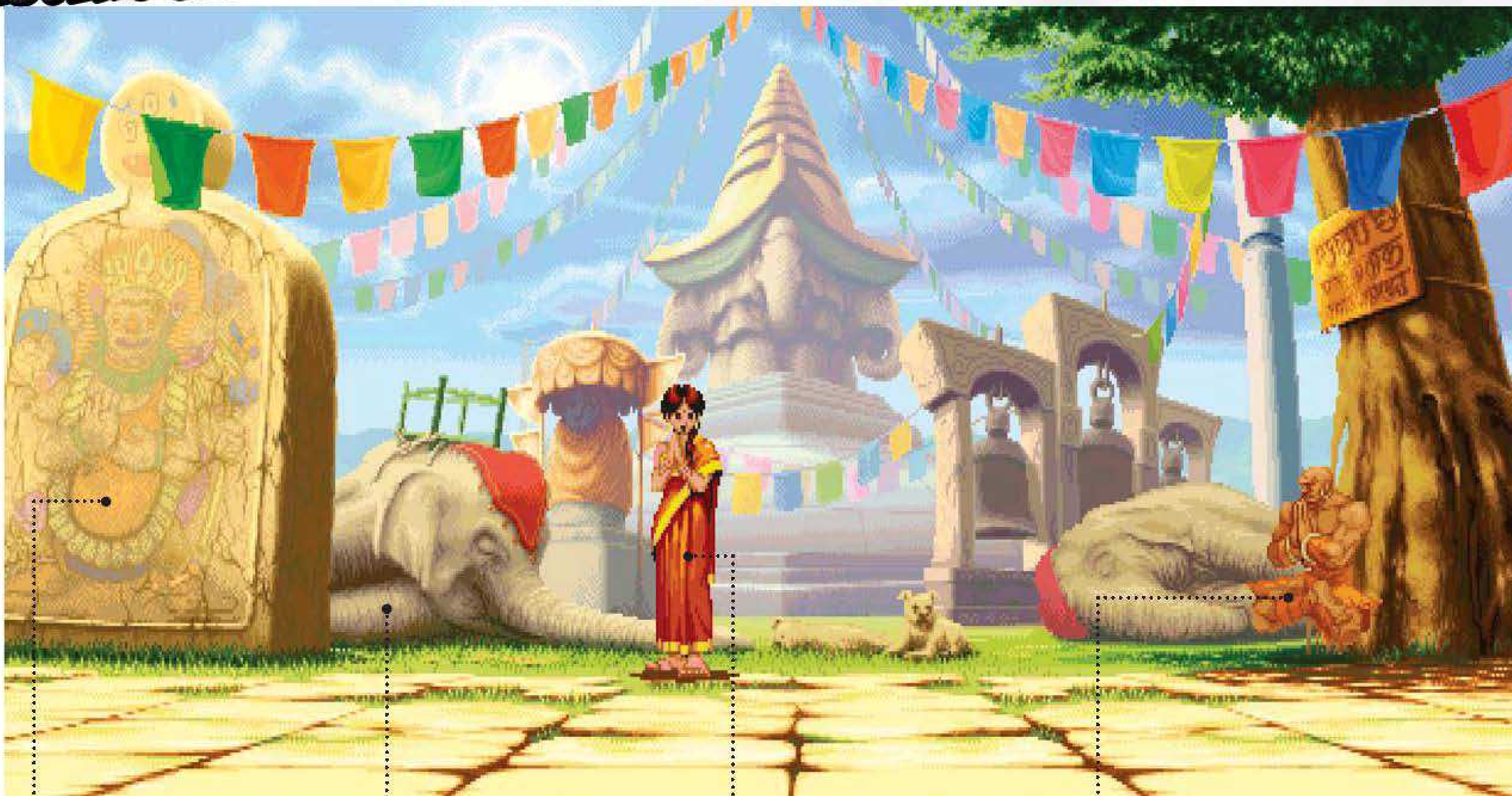


DESTROZAR UN COCHE
STREET FIGHTER II

■ Haggar y compañía nos enseñaron que no hay nada más satisfactorio que destrozar el coche de otro. Aquella ronda de bonus gustó tanto que Capcom decidió rescatarla para *Street Fighter II*. De hecho, en el desarrollo de la recreativa de 1991 participaron muchos veteranos de *Final Fight*, así que todo quedó en familia. ¿Quién no ha deseado hacer esto en la vida real?

ESCENOGRAFÍA

¿QUÉ ELEMENTOS INCLUYE UN ESCENARIO CLÁSICO DE STREET FIGHTER? ANALIZAMOS EL DECORADO DE DHALSIM DE ALPHA 3



ELEMENTOS LOCALES
Estamos en la India, la patria de Dhalsim, y el escenario debe reflejarlo. Un buen diseño implica que cualquier jugador pueda reconocer la ubicación al instante.

VIDA SALVAJE
A menudo se recurre a los animales para aportar un toque local, como en este caso los elefantes, que siempre han sido un elemento común en los escenarios de Dhalsim. Ojo a los simpáticos perretes.

GUIÑOS
Al equipo de *Street Fighter* les encanta incluir referencias a la mitología de la saga. Cuando Dhalshim lucha en este escenario aparece su esposa Sarah (quien debutó en el final de *Super Street Fighter II*) para animarlo.

ESPECTADORES
La clase de público que aparece en una pelea puede decirnos mucho sobre un luchador. Tipos tan populares como Ken pueden atraer a grandes multitudes. Dhalsim, al que no le gusta llamar la atención, solo ha logrado convocar a un simple yogui.



CAÑA A LOS TONELES
STREET FIGHTER II

■ Esta ronda de bonus nos exige destrozar 20 toneles que van cayendo desde una cinta transportadora. Parece fácil, pero los puñeteros no dejan de rebotar erráticamente sobre el suelo, llevándose a nuestro personaje por delante si no hemos podido romperlos en el aire. Esta prueba llega a ser realmente irritante, pero Capcom siguió incluyéndola en sucesivas entregas.



BARRILES DE GASOLINA
STREET FIGHTER II

■ Ningún supervisor de riesgos laborales aprobaría esta particular manera de apilar barriles de gasolina, que encima tienen la mala costumbre de encenderse en plena ronda, churruscando a nuestro luchador si no tenemos cuidado. Capcom recuperó este concepto en las versiones domésticas para MD y SNES, aunque sustituyendo los barriles de gasolina por ladrillos.



BALONCESTO
STREET FIGHTER III

■ Esta ingeniosa ronda de bonus se diseñó para mostrar el flamante sistema de parries del juego de una manera igual de novedosa: bloqueando y desviando los balones que nos lanza Shaun a diferentes alturas y velocidades. Simplemente, dedícate a parar o desviar la mayor cantidad de balones, pero cuidado, porque es un poquito cerdo y le gusta lanzar balones bajos.



LA CIENCIA DEL COMBO

MECÁNICAS DE LUCHA

EXPLICAMOS LAS MECÁNICAS DE JUEGO QUE DECIDEN LOS COMBATES

Si alguna vez te has preguntado por qué algunos aficionados prefieren *Street Fighter Alpha 3* a su predecesor, o por qué los expertos en *Street Fighter III: 3rd Strike* no son muy buenos en *Street Fighter IV*, la respuesta es simple: las diferencias en las mecánicas. Pongamos un ejemplo básico: los agarres. Estrenados en *Street Fighter II*, permiten a un personaje restar la energía de su contrincante aunque se esté defendiendo, reduciendo la posibilidad de lograr una victoria por 'time out'. De *Super SF II Turbo* en adelante es posible 'zafarse' de los agarres, reduciendo el daño o anulando el agarre pulsando el botón adecuado en el momento justo, limitando la efectividad de dichos movimientos.



» [Arcade] El movimiento Parry se convirtió en el rasgo más reconocible de la jugabilidad de *Street Fighter III*.

Modificando las habilidades y opciones disponibles, Capcom consigue cambiar radicalmente la experiencia de juego. "Cambia muchísimo porque modifica totalmente la conducta a seguir si quieres asegurarte la victoria," explica Justin Wong, jugador del circuito profesional. "Si hay Parry, no puedes usar muchos ataques normales a distancia, si hay Focus tienes que pensar qué ataque usar para romperlo. Cada cambio en las mecánicas de una nueva entrega te hace modificar la conducta y, por supuesto, cambia el nivel de calidad de los luchadores de cara al circuito profesional (tier)".

La mecánica que definió a *Street Fighter II* se originó de forma totalmente involuntaria. La posibilidad de cancelar la animación de un ataque normal realizando uno especial, creando así un combo, fue incluida de forma accidental, cuando los desarrolladores intentaban hacer los movimientos especiales más fáciles de ejecutar. El combo es la mejor manera de aprovechar las oportunidades ofensivas. "El sistema de combos de *Street Fighter* ha evolucionado mucho", dice Justin. "Hace años ni siquiera había un recuento de golpes durante los combos, pero ahora la gente tiene claro cuando se ejecuta uno. También cambió mucho las cosas la inclusión de los juggles, que permitían hacer uso de las mecánicas del juego para ampliar el número de golpes en un combo."

Street Fighter Alpha introdujo una mezcla de mecánicas que ampliaron tanto las opciones ofensivas como defensivas. Quizá la mecánica que mejor simboliza este equilibrio es la defensa aérea, ya que hace el ataque algo menos arriesgado. Del mismo modo, el Alpha Counter permite a los jugadores convertir la defensa en ataque, consumiendo un segmento de la barra de Super para golpear tras la defensa. Rodar por el suelo también te aseguraba que tu oponente sería incapaz de predecir donde te levantarías tras ser noqueado. *Street Fighter Alpha 2* añadió el Custom Combo, un Super "personalizable" que podía destrozar al oponente. *Street Fighter Alpha 3* añadió la barra de defensa para castigar a los jugadores que están todo el rato defendiéndose con un Guard Crush.



» [Arcade] Sagat "castiga" a Ken tras un ataque aéreo en mal momento con su movimiento Super.

Street Fighter III: The New Generation añadió una gran variedad de movimientos que ampliaban las opciones para los jugadores agresivos. Por primera vez en la saga, un doble toque hacia adelante o hacia atrás permitía al jugador correr (o dar un salto) en la dirección elegida, acortando distancias rápidamente. Dando un toque hacia abajo antes de saltar se realiza un

MECÁNICA BÁSICA ¿CUÁL DE ESTAS SERIES INTRODUJO TU MECÁNICA DE JUEGO PREFERIDA?



STREET FIGHTER

- **Movimientos especiales** (EN IMAGEN)
- **Ataques débiles, medios y fuertes**



SERIE STREET FIGHTER II

- **Agarres**
- **Combos**
- **Aturdimiento o "Pajaritos"** (EN IMAGEN)
- **Ataques especiales "Super"** *(Super Street Fighter II Turbo)*



SERIE STREET FIGHTER ALPHA

- Burla
- Defensa aérea
- Alpha Counter (EN IMAGEN)
- Custom combo *(Street Fighter Alpha 2)*
- Rodar al caer al suelo
- Recuperación aérea *(Street Fighter Alpha 3)*
- Guard crush *(Street Fighter Alpha 3)*



» [Arcade] Hay personajes que pueden abusar de ciertos ataques debido a su altísima prioridad.

salto más largo. Pulsando abajo nada más caer te levantará rápidamente, rompiendo el ritmo de tu oponente y permitiéndote volver al instante al combate. Y llega el Parry: pulsando el stick en la dirección de donde viene el ataque, anulas el daño recibido y te recuperas antes para poder contraatacar. *2nd Impact* introdujo los movimientos EX, variantes más poderosas de los ataques especiales.

Si esta agresividad no encajaba con tu estilo, quizá estuvieras más cómodo con *Street Fighter IV*. El Focus es una poderosa habilidad que permitía absorber un ataque del oponente y responder con un golpe devastador, que produce el 'crumple': el enemigo se derrumba pero sigue siendo vulnerable. El Ultra Combo es otra de las novedades: una barra de Super secundaria que se carga sólo cuando recibes daños, algo que da lugar a espectaculares remontadas. El péndulo vuelve, con *Street Fighter V* añadiendo V Triggers y V Skills, habilidades específicas de cada luchador que favorecen la agresividad, así como Crush Counters que permiten a los jugadores continuar un combo al contraatacar un golpe débil con uno fuerte. Aún así, los personajes defensivos no están tan en desventaja de cara a la competición: esa es la belleza de la profunda mecánica de *Street Fighter*: te puede llevar años entender las reglas y sacar lo mejor de un determinado título de la saga de lucha por excelencia.

TERMINOLOGÍA

ENTIENDE A LOS CASTERS EN LOS TORNEOS

ARMOUR
Normalmente, si atacas a un oponente mientras ejecuta un movimiento, la animación de su golpe se frenará de golpe; los movimientos Armour no frenan su animación ante un golpe.

BAITING
Lanzar un ataque "cebo" (de aparente gran recuperación) y atacar al oponente al acercarse.

CANCEL
Romper la animación de un ataque de tu personaje con otro movimiento o golpe. Perfecto para extender un combo.

CROSS-UP
Ataque aéreo a la espalda del oponente que se ejecuta en el momento en el que se debería girar, haciéndole dudar de la dirección en la que ha de mover el stick para defenderse.

FOOTSIES
Normalmente, un momento del combate en el que los dos jugadores están midiendo las distancias con ataques normales de larga distancia, casi siempre patadas o barridos.

FRAME DATA
Número de fotogramas en el arranque, en el golpeo y en la recuperación de un ataque.

HIT CONFIRM
Lanzar una serie continuada de ataques para llegar a romper la defensa del oponente y, una vez rota, ejecutar un combo o Super.



» [Arcade] Ken y Alex en un juego de "Footsies", midiendo las distancias.

INFINITE
Combo que, ejecutado del modo adecuado, permite golpear al oponente indefinidamente tras hacerle encajar sólo el primer golpe.

JUGGLE
Lanzar al oponente al aire de un golpe y continuar el combo sin que caiga al suelo.

MIX-UP
Combo o serie de ataques que golpean arriba, al medio o abajo de forma impredecible.

PUNISH
"Castigar" al oponente con un ataque mientras se recupera tras errar un ataque.

WHIFF
Lanzar un ataque al aire que falla el objetivo por los pelos. A veces se utiliza de "Baiting".

ZONING
Mantener al oponente a media/larga distancia utilizando proyectiles y ataques de mayor prioridad que los suyos para neutralizarlo

Las mecánicas **en negrita** son las que se han mantenido en las siguientes entregas.



SERIE STREET FIGHTER III

- **Dash**
- **Ponerse en pie rápidamente**
- Super salto
- Parry (EN IMAGEN)
- **Movimientos EX** *(Street Fighter III: 2nd Impact)*



SERIE STREET FIGHTER IV

- **Desplome**
- Ataque Focus (EN IMAGEN)
- Ultra combo
- Ponerse en pie con retardo *(Ultra Street Fighter IV)*



STREET FIGHTER V

- V Trigger (EN IMAGEN)
- V Skill
- Crush Counter

ALGO ESPECIAL

MOVIMIENTOS ESPECIALES

POR QUÉ STREET FIGHTER NO SERÍA LO MISMO SIN LOS SPINNING BIRD KICK, PSYCHO CRUSHER O TIGER UPPERCUT







Hay muchos factores que determinan la manera de combatir de tu personaje favorito, pero sin duda el más importante son los movimientos especiales. Si no nos crees, escucha al ganador del campeonato Evolution, Justin Wong. "Los movimientos especiales siempre han sido importantes, porque es lo que hace que el personaje sea quien es", dice Justin. "Ryu no sería Ryu sin el Hadoken, y ver su evolución siempre ha sido una delicia".

En comparación con los ataques normales, los movimientos especiales son un poco más complicados de ejecutar debido a que requieren una determinada combinación de botones y movimientos del stick. A cambio, estos ataques tienen características que no se encuentran en otros movimientos. Algunos golpean múltiples veces o te envían al otro lado de la pantalla en un abrir o cerrar de ojos. Unos lanzan proyectiles y otros permiten anular o repeler esos proyectiles. En cualquier caso, tienen un gran impacto en tu forma de jugar.



» [Arcade] Los proyectiles de Chun-Li eran algo diferentes a los de Ryu y Ken.



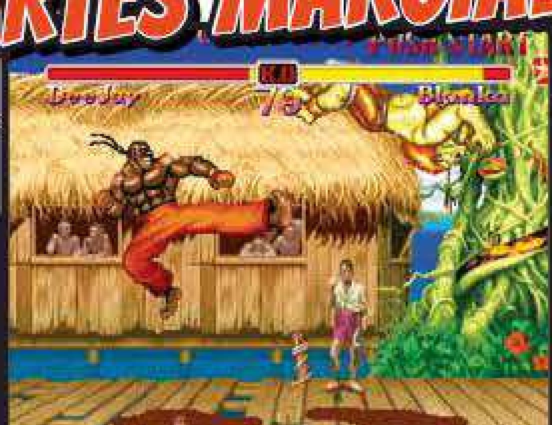
» [Arcade] Con cada nueva entrega, la saga presentaba artes marciales aun más refinadas.

Al diseñar los movimientos especiales para los personajes se tienen en cuenta tres claves: "Individualidad, frescura y accesibilidad", según nos comenta el director de *SF V*, Takayuki Nakayama. "Tratamos de no incluir movimientos que sean realmente difíciles de ejecutar. La fuerza y la dificultad de un movimiento no debe radicar en el comando con el que se ejecuta, sino en la estrategia, decidir cuándo usarlo: el timing y la situación, y valorar el ratio riesgo/recompensa", explica Nakayama. ¿Alguna vez el equipo diseñó movimientos que acabaron encajando mejor en otro personaje? "No pasa a menudo, pero sí ha sucedido", confirma Nakayama. "A veces también reutilizamos ideas que fueron eliminadas de juegos que no llegaron a ver la luz".

A lo largo de las diferentes entregas, es el conjunto de movimientos especiales lo que mantiene la familiaridad con un personaje.

ARTES MARCIALES

ESTILOS DE LUCHA REALES QUE APARECEN EN STREET FIGHTER



KICKBOXING

UTILIZADO POR: **ALEX (CON WRESTLING), DEE JAY, ED (CON BOXEO)**

■ Desarrollado a partir de diversas artes marciales, como Kárate, Muay Thai y boxeo. Aunque su nombre indique lo contrario, incluye golpes tanto con piernas como con los brazos.



WRESTLING

UT. POR: **HAGGAR, ZANGIEF, E HONDA, HAKAN, EL FUERTE, ALEX, POISON, R. MIKA, BIRDIE, DARUN MISTER, ABEL**

■ Este estilo de lucha cuerpo a cuerpo consiste en machacar al adversario con lanzamientos, bloqueo de articulaciones, derribos y agarres.



BOXEO

UTILIZADO POR: **BALROG, CRACKER JACK, DUDLEY, ED (CON KICKBOXING)**

■ En este veterano deporte los combatientes utilizan sus puños, siempre por encima de la cintura. Se pueden encontrar numerosos estilos de boxeo a lo largo de la franquicia .



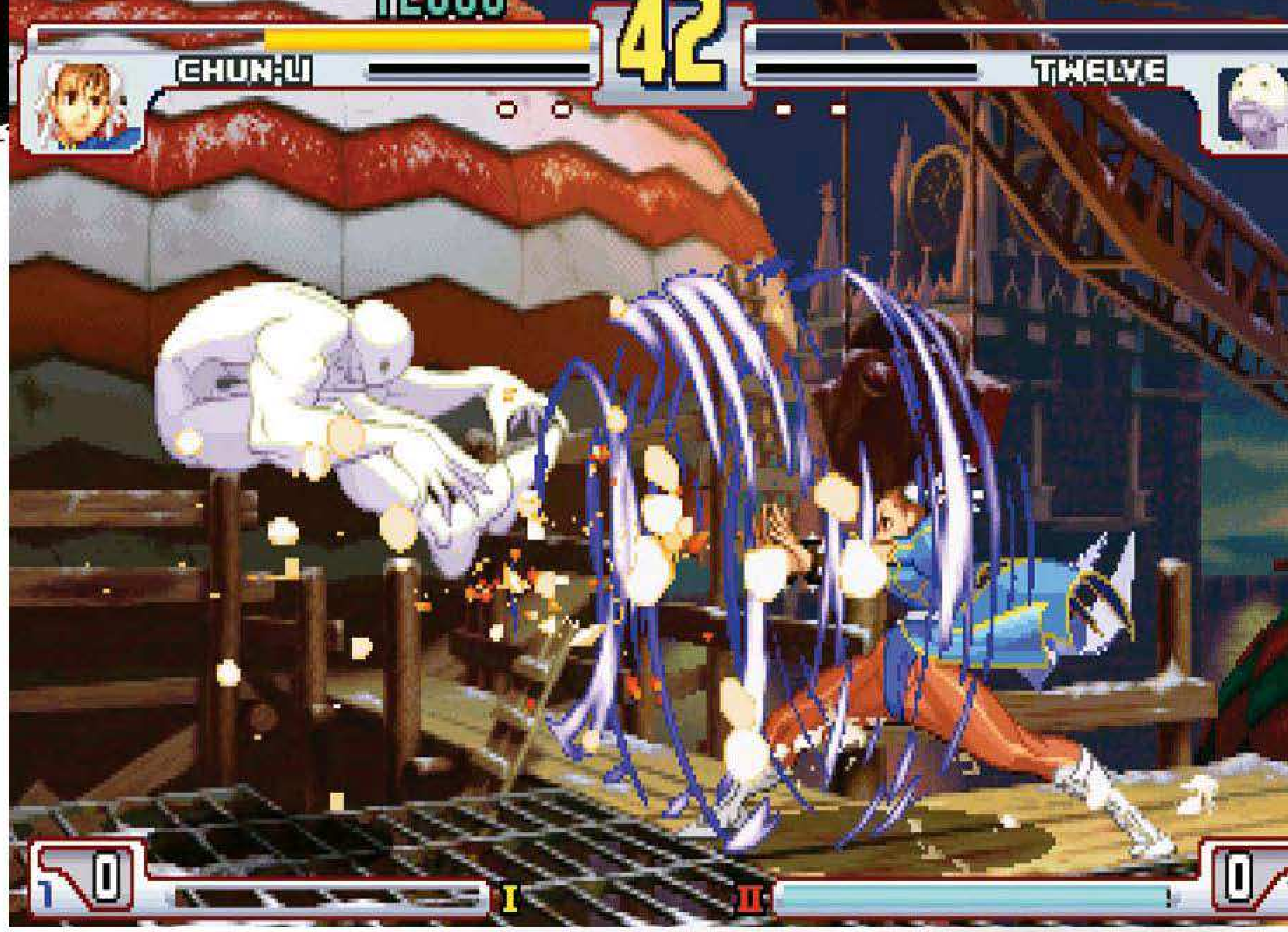
SHOTOKAN

UT. POR: **RYU, KEN, AKUMA, GOUKEN**

■ Desarrollado por Gichin Funakoshi, el Shotokan está considerado uno de los estilos de Karate más influyentes. Curiosamente, la versión de la vida real no se parece en nada a la utilizada por los personajes del juego.



» [PC] Poison hace carambola en la entrepierna de Ken con su Ultra Combo. Duele sólo con ver esta pantalla.



Si sabes cómo ejecutar los movimientos de un personaje de una entrega anterior hay, muchas posibilidades de que puedas volver a ejecutarlos directamente en *SF IV* o *SF V*. Por supuesto, hay excepciones: Chun-Li, por ejemplo, cambió su bola de fuego Kikoken de ser un movimiento de carga (manteniendo hacia atrás y luego hacia adelante) a un movimiento semicircular y viceversa. "Creo que las impresiones han sido positivas", dice Nakayama cuando le preguntamos acerca de dichos cambios. "Solo introducimos cambios para encajar los movimientos con el estilo de pelea de un personaje, o cuando dos movimientos se ejecutan de una manera similar, lo que podría provocar que el jugador hiciera un movimiento incorrecto en momentos críticos".

La demostración de que los movimientos especiales funcionan particularmente bien queda patente en personajes a priori muy similares, como el trío compuesto por Ryu, Ken y Akuma. "Cada personaje debe estar bien definido. Ryu introduce mucho peso en sus ataques y es muy defensivo. Ken es mejor en los combos mientras que Akuma reúne estos dos conceptos, pero requiere una mayor técnica por parte del jugador", explica Nakayama. "Basándonos en estos conceptos, separamos las habilidades de sus movimientos. Ken es un personaje con el que quieres avasallar a tu rival, por lo que tiene muchos golpes y sus puño fricciona contra el suelo hasta envolverlo en llamas: esa es la clase de pensamiento al que recurrimos para distinguir a cada personaje".

La culminación de los movimientos especiales llegó con la aparición de los ataques Super y Ultra. Introducidos en *Super SF II Turbo*, los Super eran versiones más potentes de los especiales. En los últimos años evolucionaron hasta convertirse en pequeñas cinemáticas ingame, con ángulos de cámara dinámicos y detalladas expresiones faciales de los luchadores que convirtieron los especiales en un verdadero espectáculo. "Esta tendencia comenzó con *SF III* y se asentó en *SF IV*", dice Nakayama. "Creo que surgieron simplemente al querer mostrar los especiales de una forma cinematográfica". Si alguna vez ejecutaste alguno, habrás comprobado que son impresionantes.



» [PS4] Los movimientos especiales de Laura son una mezcla entre llaves y golpes, lo que encaja en su estilo jiu-jitsu.



MUAY THAI

UTILIZADO POR: **SAGAT, DAN HIBIKI, ADON, SAWADA**

■ Originario de Tailandia, este estilo despliega un demoledor catálogo de movimientos en los que el luchador recurre a una amplia variedad de patadas, codazos, rodillazos y puñetazos.



NINJUTSU

UT. POR: **VEGA, GUY, MAKI, IBUKI, ZEKU**

■ Vale, aquí hay algo de trampa, porque *Street Fighter* presenta una versión ficticia del ninjutsu llamada bushinryu. El auténtico ninjutsu era utilizado por los ninjas y abarcaba una serie de técnicas que implicaban el uso de armas.



KUNG FU

UTILIZADO POR: **FEI LONG**

■ En lugar del auténtico kung fu, *Street Fighter* despliega una versión propia llamada Hitenryu, que se basa, de manera muy libre, en el Jeet Kune Do de Bruce Lee. Algo así solo podía ser ejecutado por un clon de Bruce Lee: Fei Long.



CAPOEIRA

UTILIZADO POR: **ELENA**

■ Esta fusión de música, danza y acrobacias es de una de las artes marciales más espectaculares, y tiene sus orígenes en Brasil y África. Se centra en la velocidad, la potencia y los giros, utilizando principalmente patadas.



HACER HERVIR LA SANGRE

MÚSICA Y DISEÑO DE SONIDO

CON ÉPICAS MELODÍAS E INOLVIDABLES GRITOS DIGITALIZADOS, EL AUDIO DE LA SAGA SF PONE LA GUINDA A LOS COMBATES

MELODÍAS FAVORITAS

LÁZARO FERNÁNDEZ

Me resulta imposible elegir sólo uno de los temas del *Street Fighter II* original... Me quedo con la de los títulos de crédito, que sigue despertando esa sensación de felicidad por su composición y por lo que significaba. En general, por calidad y temática, quizá mi preferida, en general, sea la de *3rd Strike*.

MARCOS GARCÍA

La saga es un compendio de melodías gloriosas puro Capcom, de esas que martillean tus oídos y producen escalofríos al volver a escucharlas tiempo después. La intro de *Street Fighter II*, el menú de elegir personaje, los escenarios de Ken, Guile o Ryu... son un ejemplo perfecto de una BSO que se adueñó de su tiempo y de todos nosotros.

BRUNO SOL

Todos nos conocemos al dedillo las melodías de cada uno de los luchadores de *SF II*, pero si tengo que elegir una en concreto esa es sin duda la del escenario de Guile. Es imposible escucharla sin que te entren ganas de derribar un tractor a puñetazos. Benditos sean Yoko Shinomura e Isao Abe.

Desde el mismo momento en que escuchas el acorde de apertura del tema de Ken en *SF II*, agarras el stick con fuerza y tu corazón palpita: la pelea va a comenzar. Al girar el stick y apretar el botón de puñetazo un áspero '¡Yoga Fire!' resuena por los altavoces, indicando que el movimiento especial ha sido ejecutado con éxito, y el 'fwoosh' indica que tu oponente ha sido envuelto en llamas, como habías planeado. Este es el objetivo del diseño de audio de *Street Fighter*: infundirte energía, mantenerte informado y transmitirte el crujido de los huesos a medida que el puño se encuentra con la carne.

La mayoría de los temas clásicos de *Street Fighter* se originaron en *SF II*. Es difícil creer que la recreativa de 1991 utilizara un hardware de sonido similar al de su predecesor. Las melodías del original emanaban del chip de sonido YM2151 con síntesis FM y dos chips MSM5205 ADPCM, mientras que la secuela recurrió a un chip MSM6295 ADPCM que sustituía a los chips gemelos de la antigua placa.



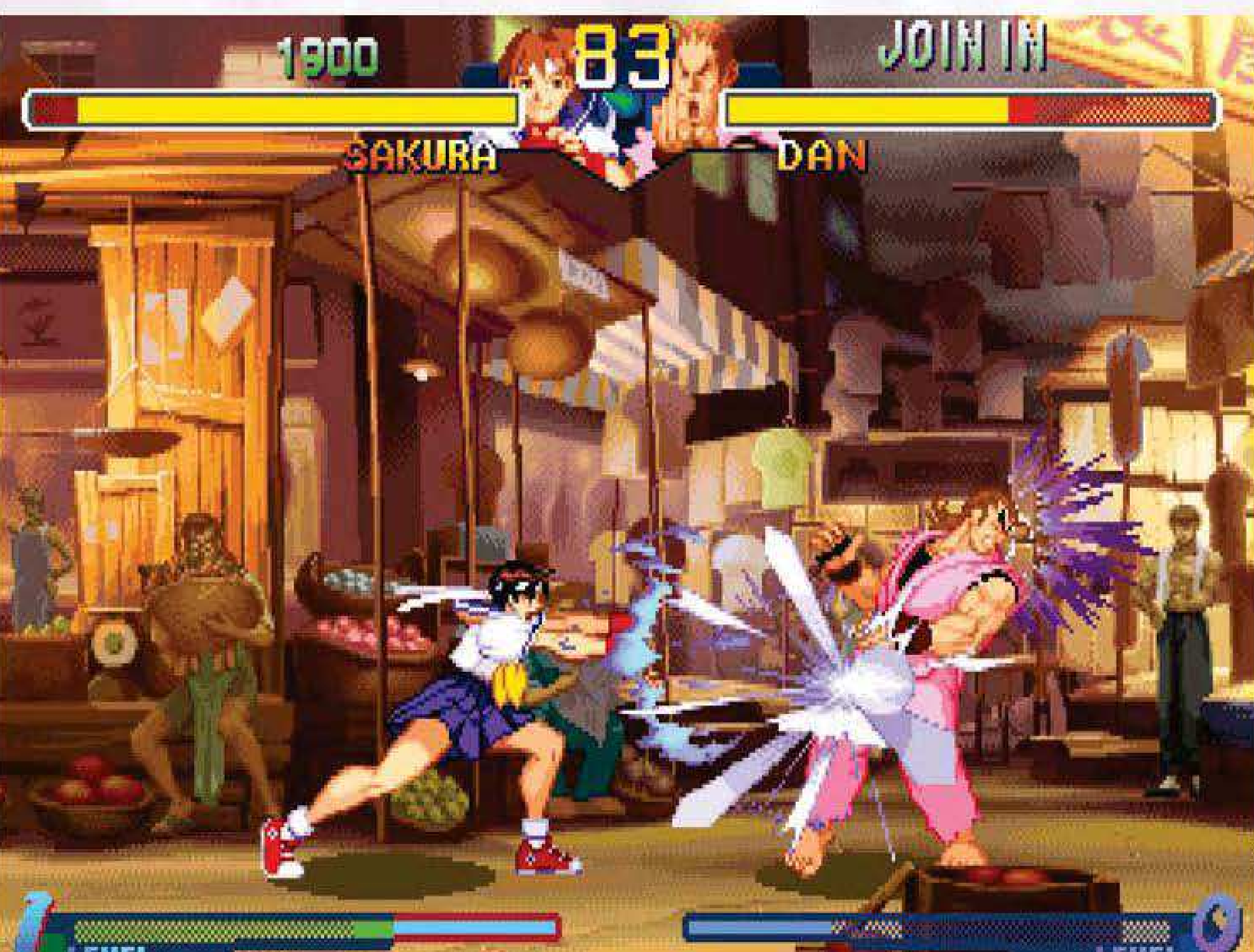


» [Arcade] Muchos personajes icónicos debutaron en *Street Fighter II* junto a melodías absolutamente memorables.

El equipo de compositores formado por Yoko Shimomura, Isao Abe y Syun Nishigaki mantuvo la tradición del primer juego, en el sentido de que la música estaba apropiadamente inspirada en la localización de cada combate. Sin embargo, su habilidad y talento para la programación lograron que el hardware 'cantara' de manera muy diferente que en 1987. El diseño de audio también conservó uno de los mayores aciertos del *SF* original: las voces digitalizadas que acompañaban a los movimientos transmitían la personalidad de cada luchador y potenciaban la intensidad del combate. Cuando surgió *Super SF II*, sobre la nueva placa CPS2, las melodías clásicas se actualizaron para explotar el nuevo chip de sonido DL-1425 QSound. Los temas conocidos por todos desplegaban nuevos arreglos, acompañados de nuevas melodías para los flamantes fichajes de la saga, dando pie a una tradición que se mantendría en las entregas sucesivas. *SF Alpha* y su secuela recibirían el mismo enfoque, conservando los temas clásicos de *SF II* mientras añadían nuevas composiciones al repertorio.

Hacia el final de los 90, la música de los juegos de *SF* se volvió más experimental. La serie *SF III* abandonó las viejas melodías, mientras el compositor Hideki Okugawa recurría al chip de sonido de la placa CPS3 para ofrecer pistas basadas en samples con una saludable mezcla de estilos musicales que iban del house al rap, pasando por el jazz. De vuelta al CPS2, *SF Alpha 3* también abandonó por completo los temas clásicos para ofrecer un sonido casi industrial, una energética banda sonora electrónica con samples de guitarra. Por el contrario, *Street Fighter IV* retomó las melodías que todos conocemos, al igual que la siguiente entrega, *SF V*.

Nadie mejor para hablar del aspecto sonoro de la saga de Capcom que el director de audio y productor musical de *SF V*, Yukinori Kanda.



» [Arcade] Las dos primeras entregas de la serie *Alpha* recuperaron temas clásicos e incorporaron otros nuevos.



LA MÚSICA QUE VA CON TODO

Mientras que algunos hallazgos científicos son el resultado de años de investigación, otros son producto del azar, como quedó reflejado en el descubrimiento de una melodía capaz de dotar de épica cualquier vídeo. En 2010, alguien combinó una escena de la película de *Super Mario Bros* con una pieza de audio de *Super Street Fighter II*, y lo subió a YouTube con el nombre de usuario guilethemefitsall. Este pionero pronto dejó claro que su nombre no era casual, ya que una sucesión de clips demostraban que el tema de Guile combinaba con todo. La música se insertó en diversas escenas, desde la muerte de Mufasa en *El Rey León* a la secuencia en la que acribillan a James Caan en *El Padrino*. Y en todas ellas encajaba como hecha a medida.

El fenómeno cobró tal magnitud que el canal guilethemefitsall alcanzó los 3'75 millones de visualizaciones entre sus 17 vídeos, por lo que no tardaron en surgir los imitadores. De repente, el tema de Guile amenizó vídeos de gente borracha intentando ponerse en pie o aquel capítulo de *El Príncipe de Bel-Air* en el que el tío Phil deslumbra con su talento para el billar. Algunos de estos vídeos acumularon 3'5 millones de visualizaciones, aunque el más popular es el de la película japonesa *Kamen Rider Decade: All Rid ers Vs Dai-Shocker*, que ya lleva 6'7 millones de visionados. Así que la próxima vez que necesites música para amenizar una fiesta de cumpleaños o una noche romántica, o para dotar de épica a un vídeo de seguridad laboral, acuérdate del tema musical de Guile. Triunfarás.

¿Qué importancia tiene la música dentro del universo *Street Fighter*?
En una saga como ésta, que se esfuerza por resaltar la individualidad y la personalidad de cada personaje, la música es muy importante. Nos permite expresar los antecedentes, los sentimientos y el estado de ánimo de cada personaje de una manera que el jugador asume al instante. No se trata tanto de cómo la música se mezcla con el juego, sino en centrarla en el personaje. La clave es que tan pronto como escuches la introducción, la melodía, incluso el timbre de una pieza en particular, sepas exactamente qué personaje está en pantalla.

¿Por qué mantenéis las mismas melodías para cada personaje?
Estos personajes son iconos para los jugadores, y sus respectivas melodías son clásicos. Por supuesto, actualizamos la música de una manera acorde al estilo del cada entrega, o de forma que refleje la evolución del personaje, pero preferimos hacerlo en base a melodías ya existentes, remezclándolas o haciendo nuevos arreglos en lugar de introducir nuevos temas. Creo que es la mejor manera de demostrar que Ryu sigue siendo Ryu, o que es un nuevo Ryu. ¡Aunque una parte de mí desearía dar nuevas melodías a los personajes algunas veces!

En muchos *Street Fighter* la música cambia cuando un personaje está al borde del KO ¿Qué aporta esto al juego?
En una palabra: inmersión. Estoy seguro de que todos los fans de la lucha tienen la sensación, cuando se acerca el final de un round, de que cada acción es determinante, la forma en la que cambia la música puede ayudarles a potenciar esa sensación. También hace que el juego sea más emocionante, claro. Hemos recurrido a esta técnica desde hace mucho, y el desarrollo de las tecnologías de audio debería permitirnos seguir explorando nuevas formas de lograr un efecto aún mejor.

EL MEJOR COMBO

EL SUEÑO DE CUALQUIER FAN DE RYU Y COMPAÑÍA



Aunque el 30 aniversario de *Street Fighter* fue el pasado año, eso no ha detenido a Capcom a la hora de lanzar hace unas semanas un recopilatorio con el que rinde homenaje a su popular franquicia. El impresionante *Street Fighter 30th Anniversary Collection* para PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y PC reúne en un único lanzamiento 12 recreativas de la saga, incluyendo el *Street Fighter* primigenio, las cinco entregas de *Street Fighter II*, los tres capítulos de la serie *Alpha* y el trío de entregas de *Street Fighter III*, incluyendo nuestro adorado *3rd Strike*.

Digital Eclipse, los autores del recopilatorio, han incluido combates online y galerías con toneladas de materiales extra sobre la creación de cada entrega.





LUCHA PROFESIONAL

ESPORTS

K.O.!

LA ESCENA "PRO" DA VIDA A LA COMUNIDAD STREET FIGHTER

S*treet Fighter* no es que sea parte de la escena competitiva en el género de la lucha: *Street Fighter* creó la escena tal y como la conocemos. Para ser exactos, *Street Fighter II*. Antes de la llegada del bombazo en 1991, la mayoría de los juegos de lucha que permitían combates "uno contra uno" restringían a dos la selección de personaje, con idéntico catálogo de movimientos. El primer *Street Fighter* incluía a Ken con el único propósito de no confundirlo con Ryu en los combates para dos jugadores. Sin embargo, la diversidad de personajes y la emoción de los combates de *Street Fighter II* hicieron inevitable el nacimiento del juego competitivo y los torneos comenzaron a aparecer en salones recreativos de todo el mundo; el primer torneo oficial, organizado por Capcom en 1991, tuvo lugar en Milpitas Golfland, California.

En los noventa, los jugadores intercambiaban cintas de vídeo de torneos para aprender técnicas de jugadores como Alex Valle y Daigo Umehara. Desde entonces, el auge de internet ha permitido a la comunidad crecer: los jugadores pueden comunicarse fácilmente, páginas como YouTube y Twitch han facilitado el intercambio de vídeos de técnicas y torneos, y el juego online permite a los mejores jugadores competir de forma remota. El auge de la serie de torneos anuales Evolution, apoyado por Capcom y otros desarrolladores, ha servido para ver a los mejores jugadores en acción.

La escena de los juegos de lucha puede ser muy influyente a la hora de formar una percepción general sobre determinados títulos; el ejemplo más notable es el de *Street Fighter III*. La serie no funcionó muy bien en los salones y recibió tibias críticas cuando llego a Dreamcast. Ahora, los aficionados del género consideran a *3rd Strike* uno de los mejores juegos de lucha 2D, debido sobre todo a la presencia continuada en los torneos EVO y al famoso video "Evo Moment 37" (descrito abajo). "La escena competitiva es increíble, pero creo que la mayoría de los jugadores no son conscientes de ello", dice Justin, que ganó un torneo por equipos en *Street Fighter III: 3rd Strike* y amasó numerosas victorias en *Marvel Versus Capcom en Evo*. "La mayoría de los jugadores son casuales y, a estas alturas, sólo juegan por pasar el rato y por nostalgia". Aún así, la nostalgia atrajo de nuevo a los jugadores a *Street Fighter IV* y, a su vez, *SF IV* hizo crecer la comunidad competitiva. Cuando se introdujo por primera vez en Evo 2009 atrajo él solo a unos mil jugadores, bastante más que los 700 que participaron en 2004... ¡entre todos los juegos! Aunque nada en comparación con los más de 5.000 que se registraron para el torneo de *Street Fighter V* en el Evo de 2016. ¿Qué tiene *Street Fighter* que atrae a los jugadores al Evo? "Creo que el nombre, simplemente, '*Street Fighter*', hará que la gente vuelva. Es una franquicia que existe desde antes de que yo supiera lo que eran los videojuegos y siempre la apoyaré", dice Justin.

Evo es el evento estrella, pero hay un montón de torneos de *Street Fighter* que tienen lugar todas las semanas, tanto online como presenciales, dentro del circuito Capcom Pro Tour. Y si la gloria de la victoria te parece poca motivación, ten en cuenta que la última Capcom Cup ha tenido un premio de 380.000 dólares. ¿Te parece poco incentivo?

Hablamos con el community manager de Capcom, Matt Edwards, que nos cuenta lo complicado que puede ser luchar contra tus amigos, entre otras cosas.

¿Cuándo descubriste el potencial de *Street Fighter* en la escena competitiva?
No recuerdo el número exacto, pero fue en la revista *games™*, donde leí un reportaje sobre la comunidad de los juegos de lucha; hablaban de jugadores como Justin Wong y del Evo Moment 37. Debió de ser a principios de los 2000, cuando jugaba *a 3rd Strike* con amigos en la primera Xbox. En aquél momento descubrí la comunidad competitiva de *Street Fighter*.



» [3rd Strike] Ryu siempre ha sido una elección segura en los torneos a lo largo de los años.

5 MOMENTOS ÉPICOS

NUESTROS MOMENTOS FAVORITOS EN TORNEOS DE STREET FIGHTER



EVO MOMENT 37

■ Justin Wong le sacaba mucha ventaja a Daigo Umehara; para ganar, bastaba el Super Art. Daigo no podía cubrirse (cualquier golpe habría acabado con él), así que decide hacer Parry A CADA UNO DE LOS GOLPES y termina remontando con un combo bestial. La gente se vuelve loca; el vídeo se hace viral.



SNAKE EYEZ ES INMORTAL

■ California sur vs California norte. Darryl 'Snake Eyez' Lewis (Zangief) es la última esperanza del equipo, es un "uno contra cinco". En un combate contra Ricki Ortiz (Rufus), consigue una serie de victorias extraordinarias, esquivando a su oponente casi sin energía, para terminar ganando con su Ultra Combo.



¡YOGA INFERNO!

■ Durante la final de *Super SF II Turbo* en 37 Reloaded, el Ryu de Daigo Umehara se enfrenta al Dhalsim de eltrouble; el combate se pone del lado de Dhalsim. Tras encajar el Super Yoga Inferno, Daigo se queda con una brizna de energía y acaba remontando milagrosamente ante un Dhalsim con el 90% de vida.





» [SF Alpha] Parece imposible ejecutar técnicas de auténtico PRO, pero te aseguramos que podrías hacerlo con un poco de práctica.

Por qué crees que *Street Fighter III* ha resurgido en los recreativos japoneses hace relativamente poco?
Está claro que *3rd Strike* es uno de los *Street Fighter* más técnicos. Los japoneses fueron los primeros en mostrar el potencial del Parry y continúan descubriendo nuevas técnicas. Es una de las razones por las que la Cooperation Cup (un torneo anual de *3rd Strike* "cinco contra cinco") es tan entretenido. Siempre hay oportunidad de ver algo nuevo en el que muchos consideran el culmen de la lucha 2D.

¿Consideras *Street Fighter* una saga que llega primero a los jugadores competitivos y, más tarde, a jugadores casual?
El ciclo de vida de un juego de lucha está marcado por el apoyo de su comunidad, por eso *Super Turbo* y *3rd Strike* mantienen viva la escena, mientras que otros juegos de lucha se han abandonado. La base jugable debe estar muy bien ajustada para que eso ocurra. Es lo que ocurre con la saga *Street Fighter* desde la aparición de *SFII: The World Warrior*. Es un juego de lucha que puede ser plenamente disfrutado contra la CPU en diferentes dificultades, pero cuando intercambias a la CPU por un oponente humano, capaz de mejorar su nivel contigo, probando diferentes personajes y estrategias, es cuando *Street Fighter* alcanza otro nivel. Capcom siempre animará a la gente a unirse a ese lado competitivo de la comunidad; sin él, el hype y las rivalidades no existirían, y eso es la esencia de *Street Fighter*.

¿Cómo ha cambiado la escena ahora que el juego online es tan popular?
Cuando *Street Fighter IV* llegó a las consolas en 2009 era la primera vez que la saga representaba el mantra 'world warrior'. La era de convertirse en el héroe del barrio o el mejor de los recreativos había acabado; los jugadores tenían la oportunidad de medirse a los mejores del mundo desde su salón. Esto llevo a más jugadores a viajar a torneos como Evolution en EE.UU. y Stunfest en Francia. Se conseguía una experiencia valiosísima luchando contra competidores internacionales y vimos nuevas caras irrumpir en el 'Top Ocho'. Si vamos hasta 2018 vemos que el juego online ha ido más allá. Los servicios de streaming como Twitch, YouTube y Facebook permiten a cualquiera con un smartphone, tablet o PC ver cualquier torneo de *Street Fighter* en tiempo real. Los streamers profesionales y los casters trabajan con ahínco para mostrar y narrar cada combate profesional de *Street Fighter V: Arcade Edition*, en los que compiten jugadores con suculentos sueldos de sus esponsors por premios de varios cientos de miles de dólares. A eso ha llevado el juego online en la saga *Street Fighter*.

¿Qué influencia tiene el juego competitivo en el equilibrio entre personajes?
Está claro que *Super Turbo*, *Alpha 2* and *3rd Strike* no son los juegos de lucha más equilibrados; Chun-Li, por ejemplo, es una auténtica bestia en los dos últimos. Mientras que las recreativas no podían, en su mayor parte, evolucionar desde su lanzamiento en los salones, los *Street Fighter* modernos pueden ser parcheados y actualizados. De hecho, sería un sueño dar con un *Street Fighter* perfectamente equilibrado independientemente de los personajes enfrentados. Si cambias un solo fotograma para equilibrar un enfrentamiento entre dos personajes específicos, inevitablemente afectarás a otros cinco personajes para bien o para mal. Lo mejor que puede hacer Capcom es observar torneos a nivel profesional de *Street Fighter* y tener un ojo siempre en el ranking de efectividad de los personajes (Tier). Esta información, junto con el conocimiento a nivel de mecánicas de los desarrolladores, sirve para equilibrar continuamente a los personajes. Nunca se alcanzará la perfección, pero creo firmemente que *Street Fighter V: Arcade Edition* es uno de los juegos de lucha más equilibrados de la historia. Basta con echar un ojo a la diversidad de personajes de los últimos torneos Capcom Pro Tour para comprobarlo. *


» Matt Edwards trabaja con la comunidad *Street Fighter*.



EL PUNK NO HA MUERTO

■ En un "match point" de la final del Capcom Pro Tour 2017, Tokido (Akuma) tiene toda su energía frente a MenaRD (Birdie) que cuenta con sólo un 15% de vida. MenaRD arranca una remontada, con un combo que acaba con dos tercios de la energía de Tokido, y no sólo gana el round: termina ganando el torneo.



GUSTO POR EL CUSTOM

■ En la final del torneo Battle By The Bay de 1996, John Choi (Ken) se enfrenta a Alex Valle (Ryu). Ambos jugadores están casi KO y Valle decide liberar su custom combo, que Choi encaja, pero no acaba con él. Choi le castiga con su propio su custom combo, que deja a Valle indefenso ante el definitivo Shoryuken.







Enduro Racer desembarcó el mismo año que *OutRun*, pero jamás alcanzó el mismo estatus que la máquina del Ferrari. Martyn Carroll nos lleva a pistas polvorientas para recordar este clásico.



Todo el mundo recuerda *Hang-On* y más concretamente su mueble, una espectacular moto roja sobre la que cabalgaban los jugadores. La placa era realmente espectacular, gracias al impresionante scaling que nos animaba a correr a toda velocidad, mientras procurábamos no estrellarnos contra los rivales y los obstáculos que aparecían en los márgenes de la carretera. Yu Suzuki y su equipo de AM2 volverían a exprimir el mismo hardware con *Enduro Racer*, aunque en esa ocasión apostaron por el motocross. El asfalto dio pase a circuitos repletos de obstáculos. Comparado con *Hang-On*, *Enduro Racer* era una experiencia mucho más táctil en la que debías pilotar a través de cinco accidentados niveles.

La capacidad de saltar se convirtió en la seña de identidad del juego. Para lograrlo, había que tirar hacia atrás del manillar de la moto justo antes de toparse con una rampa y mantenerlo en alto hasta el preciso momento de aterrizar de nuevo sobre la pista. Si no levantabas el manillar antes de dar con la rampa te estrellabas y de la misma manera, si al regresar al suelo lo hacías con el manillar abajo, tu piloto se descabalgaba de la moto e incluso llegaba a besar el suelo. El concepto era bastante sencillo de aprender, aunque, por desgracia, la enorme dificultad del juego acabó por desquiciar a muchos parroquianos de los salones recreativos.

La máquina no daba un respiro, ni siquiera en el mismísimo arranque. El primer nivel estaba trufado de pequeñas rocas que hacían muy difícil un aterrizaje decente y, para rematarlo, muchas de las rampas estaban situadas antes de las curvas, por lo que era fácil salirse de los márgenes de la pista en pleno salto, ya que no se podía cambiar la dirección en el aire ▶



» [Arcade] Hacer un caballito antes de afrontar una rampa era esencial para ejecutar un buen salto.

PILOTO EXPERTO



SALTO AL VACíO

■ Dominar el salto es imprescindible. Necesitas realizar un caballito una fracción de segundo antes del salto, y mantenerlo en el aire antes de soltar el manillar inmediatamente después de tocar el suelo.



QUE VIENEN CURVAS

■ Muchas rampas están colocadas en plena curva, o tienen curvas justo después. En cualquier caso es esencial colocar la moto en el lugar preciso antes de tomarlas, porque es fácil salirse de la pista en el aire.



EN MOJADO

■ El tercer nivel se desarrolla en mitad de un pantano, lo que complica aun más el tema del salto. Si calculas mal al afrontar una rampa es más que posible que acabes hundiendo tu moto en el agua.





UN ATAJO

■ No tienes que saltar en cada rampa. A veces es posible escabullirse por un lado y así evitar saltos que acabarán por complicarte la vida. Eso sí, recuerda que aún tienes que pasar por los obstáculos tras el salto.



MALDITOS JEEPS

■ Más de 30 años después seguimos preguntándonos qué pintan unos jeeps en una carrera de motocross. Estos harán acto de presencia a partir del segundo nivel. Y mucho ojo con los jeeps averiados en mitad de la pista.



LECCIóN DE VIDA

■ *Enduro Racer* no tiene un final tan espectacular como los de *OutRun*, pero la parrafada que te sueltan al acabar el quinto nivel no tiene desperdicio. Yu Suzuki y su gente estaban filosóficos aquella tarde.



» [Arcade] Al igual que en *OutRun*, tu progreso era reflejado en un mapa cuando la partida llegaba a su fin.

▶ (lo que era bastante lógico). El segundo nivel era aún más puñetero, al introducir curvas más cerradas, jeeps y más obstáculos en mitad del circuito. Y por si esto no fuera suficiente, el tercer tramo añadía saltos sobre el agua. Todo esto bajo la implacable dictadura de un crono, que sólo daba margen para estrellarnos un par de veces antes de ver cómo se agotaba el tiempo. Se criticó mucho a *OutRun* por su dificultad, pero nunca llevó a los jugadores al desánimo, al contrario que *Enduro Racer*. Daba la impresión de que AM2 había diseñado el juego para tragarse nuestra paga a toda velocidad y descabalgarnos de la moto a la espera de la siguiente "víctima". A pesar de esto, *Enduro Racer* tuvo una buena acogida en los recreativos, junto a otras "experiencias físicas" de Sega como *Hang-On*, *Space Harrier*, *OutRun* y *After Burner*.

Al igual que otras placas de AM2 de la época, *Enduro Racer* desembarcó en los salones con diferentes muebles. Por un lado estaba la versión "de ▶



» [Arcade] Besar el suelo mientras el cronómetro llega a cero. ¡Bienvenidos a *Enduro Racer*!

LAS CONVERSIONES



MASTER SYSTEM 1987

■ Esta entrega es completamente distinta a la recreativa, pero este arcade de conducción con vista isométrica es bastante divertido y tiene detalles realmente simpáticos, como tunear la moto entre niveles. Una conversión distinta al resto, a la que deberías echar un ojo.



COMMODORE 64 1987

■ La entrega C64 no es el desastre que muchos proclamaban, pero es verdad que no logra replicar las virtudes de la recreativa. Los gráficos son bastante pobres y las motos parecen vespinos. Lo mejor, la música. Lo peor, su pobre sensación de velocidad.



ZX SPECTRUM 1987

■ Una grata sorpresa. Recrea bien la recreativa original, dentro de las limitaciones técnicas del Spectrum. La estupenda música AY en la versión 128K acaba de redondear al que se considera, con razón, uno de los mejores arcades de conducción para el ordenador de Sinclair.



AMSTRAD CPC 1987

■ Esta apresurada conversión de Mev Dinc es, a primera vista, prácticamente idéntica a la versión Spectrum en la que se basa, aunque no alcanza su mismo framerate. Es más lento y también tiene un control muchísimo menos preciso. Vamos, que no se mataron al hacerlo.



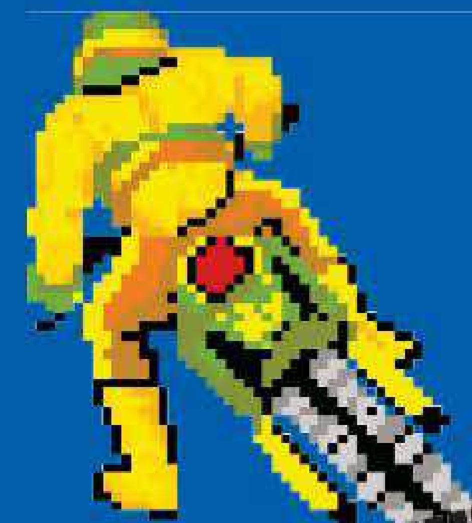
THOMSON MO/TO 1988

■ Esta conversión para los ordenadores de la francesa Thomson se basó en la de Spectrum, pero es aún más lenta que la de CPC. Esto fue debido al hecho de adaptar el código del Z80 al procesador Thomson 6809. Una conversión poco satisfactoria, por no decir algo peor.



ATARI ST 1988

■ La única conversión para 16-bits fue un honesto intento del mismo equipo que firmó la entrega Spectrum. No es el juego más suave del catálogo de ST, pero es rápido y cuenta con una fantástica música de David Whittaker. Y permitía utilizar el ratón para controlar la moto.



> **"Enduro Racer fue un trampolín que nos permitió hacer conversiones posteriores como OutRun y Turbo OutRun"**
> Alan Laird



TRIAL EN CASA



Alan Laird adaptó Enduro Racer a Spectrum y Atari ST junto a Ian Morrison

¿Cómo conseguiste el trabajo de adaptar *Enduro Racer*?

Ian y yo conocíamos a algunas personas en Activision UK. Antes trabajaban en Quicksilva y les enseñamos en su momento nuestro arcade de conducción *Nightmare Rally*. No lo quisieron (Ocean fue la que se hizo finalmente con él) pero cuando Activision obtuvo la licencia de *Enduro Racer* sabían a quién buscar.

¿La experiencia con *Nightmare Rally* os ayudó a la hora de hacer *Enduro Racer*?

Mucho. Cada uno de nuestros juegos de conducción era una evolución del anterior. El motor de *Enduro* era bastante primitivo. No podía hacer los efectos de colina de manera adecuada y las esquinas se limitaban a tres radios, con una longitud fija. Cada uno tenía que tener una recta el tiempo suficiente para que la esquina anterior se moviera completamente fuera de la pantalla.

¿Os dieron acceso a la coin-op o cualquier material de Sega durante el desarrollo?

Todo lo que teníamos era una cinta VHS de alguien jugando a la recreativa y algo de material promocional. Creo que ni siquiera llegamos a ver la recreativa en su momento.

¿Cómo fue trabajar en Atari ST en comparación al Spectrum?

No hice mucho en la versión ST. Recuerdo que fue más doloroso trabajar con él que con el Spectrum. No era mucho más rápido, realmente, y había mucha más memoria de vídeo para moverse. Para mí fue un trabajo mucho menos satisfactorio.



» [ZX Spectrum] El port para Spectrum de *Enduro Racer* fue una de las conversiones más aclamadas de su época.

¿Qué importancia tuvo el port de *Enduro Racer* en tu carrera? ¿Te abrió muchas puertas?

Enduro Racer fue un trampolín que nos permitió hacer encargos posteriores para Probe, como *OutRun* y *Turbo OutRun*. Fue una evolución, cada título era mejor a nivel técnico, aunque eso no implica que fueran más rápidos. Los juegos fueron algo secundario en mi carrera, aunque seguí desarrollando software y de hecho es a lo que sigo dedicándome actualmente. Estoy orgulloso de lo que hice en aquel momento, pero echando la vista atrás es obvio que existían algunas astutas prácticas comerciales que permitían que algunas personas se volvieran muy ricas gracias a los esfuerzos de gente joven como nosotros.



» [Arcade] En la línea de salida te acompañaban tus rivales, aunque el juego era en realidad un *tour de force* contra el crono y los obstáculos.

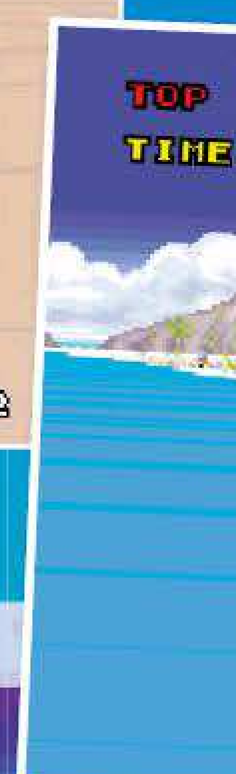
▶ pie" que incluía un manillar que incorporaba el acelerador y el freno. El modelo intermedio permitía al jugador sentarse en el sillín de una moto y por último, los salones recreativos podían invertir en el modelo más espectacular, el "deluxe", que además de ofrecer un asiento aun más parecido al de una moto, incorporaba un mecanismo que permitía elevar y bajar tanto el sillín y como el manillar.

Como era lógico, el modelo "deluxe" fue el utilizado para presentar *Enduro Racer* en las ferias de recreativos de finales de 1986. Clare Edgeley, la periodista especializada en recreativas de la editorial EMAP, fue una de sus primeras fans, catalogándolo de "brillante" en un artículo para la revista *C&VG*. "*Enduro Racer* es atemporal y muy adictivo," escribió. "La sensación de pilotar una moto es tremenda. Su mecánica es totalmente distinta a la de *Hang-On*". Su atractiva mecánica off-road fue, posiblemente, fue una de las causas por

» [Arcade] Una partida en MAME demuestra la tremenda dificultad del juego. O que nuestros reflejos han envejecido.

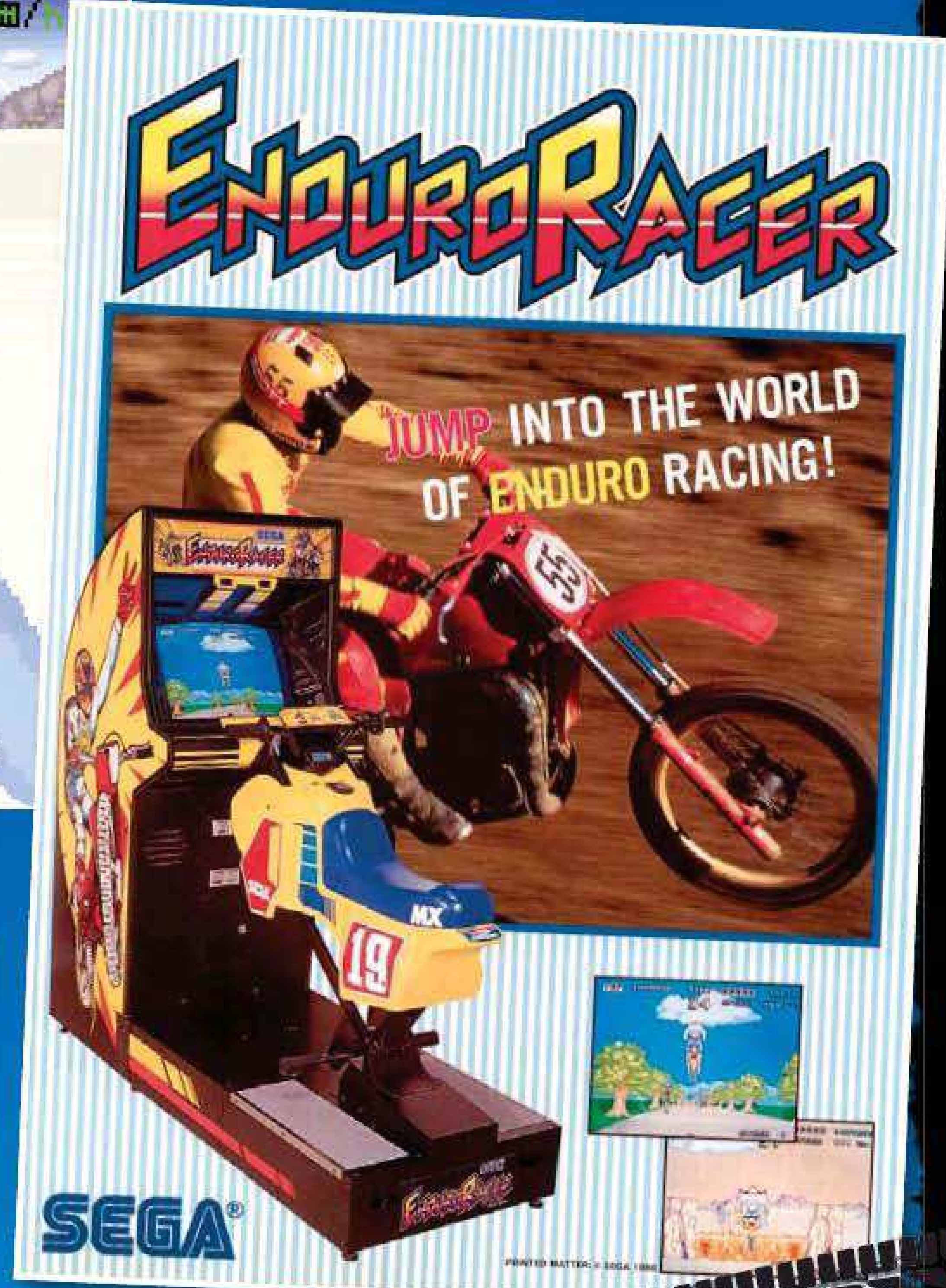








» [Arcade] Este jeep averiado es el último obstáculo antes de llegar, por fin, a la meta.



las que *Enduro Racer* recibió más adaptaciones domésticas que *Hang-On*.

Activision se hizo con los derechos en Europa y produjo ports para Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Thomson MO, y Atari ST. Los usuarios de Spectrum y ST fueron los más afortunados, gracias al gran trabajo realzado por Giga Games (Ian Morrison y Alan Laird). La peor versión fue la de C64, que recibió un miserable 16% en las páginas de *Zzap!64*. A pesar de los palos de la crítica, vendió realmente bien, hasta el punto de propiciar el desarrollo de una secuela. "Activision está preparando una versión mejorada de su best-seller *Enduro Racer*" revelaba *Zzap* en diciembre de 1987. Esta nueva versión fue programada por Nick 'Orlando' Pelling y destinada al formato disco. Nick nos comenta: "En realidad había dos versiones del juego de C64: una versión de cinta, que fue la que machacó *Zzap*, y una versión exclusiva de disco en la que trabajé, pero que no llegó a distribuirse oficialmente. Me gustaba mucho mi versión. Creo recordar que acabó poniéndose a la venta en un disco recopilatorio, muchos años después". La versión incluida en aquel recopilatorio, distribuido por Beau-Jolly, no estaba finalizada al 100%, pero aun así era muy superior a la entrega de cinta.

Sorprendentemente, sólo hubo un port a consola de *Enduro Racer*, concretamente para Master System. No se trataba de una conversión al uso, sino de un arcade con vista isométrica. Los japoneses fueron los únicos que pudieron disfrutar de los 10 niveles del juego: cuando se adaptó a la Master System occidental Sega recurrió a un cartucho con menos memoria, por lo que eliminaron muchos de los gráficos y la mitad de los niveles.

El port Master System, recuperado en 2008 para la Virtual Console de Wii, fue el primer y único intento de Sega de adaptar la máquina a consola. No hubo versión Mega Drive, ni entrega para *Sega Ages*, ni cameo en *Shenmue* o algún intento de incluirla en un recopilatorio. A diferencia del resto del legado recreativo de Yu Suzuki, es como si Sega quisiera olvidar la existencia de *Enduro Racer*.

Sega al menos recuperaría en parte el espíritu de *Enduro Racer* con el lanzamiento en 1992 de *Stadium Cross*. Esta recreativa tenía un mayor énfasis en el multijugador (a través de cuatro muebles conectados podían competir hasta ocho jugadores). Eso sí, la mecánica de salto del clásico ochentero estaba ahí, incluyendo la necesidad de levantar el manillar al llegar a una rampa. Cuanto estabas en el aire, volando sobre tu moto, era imposible no acordarse de *Enduro Racer*. Sega parece haberla olvidado, pero nosotros jamás lo haremos. ★

"Existieron dos versiones para C64: la de cinta y una exclusiva para disco, que es en la que trabajé"

Nick Pelling



» [Arcade] El agua complicaba aun más algunas curvas.



GOLDE



LOS MEJORES AGENTES DE RARE

MARTIN HOLLIS

Productor y director

Película favorita de Bond
Desde Rusia con amor

Modo multijugador favorito
Archives: Licence To Kill

KARL HILTON

Director de arte

Película favorita de Bond
La espía que me amó

Modo multijugador favorito
Complex: Golden Gun, a diez muertes. ¡Y sin radar!

DAVID DOAK

Guión original

Película favorita de Bond
Goldfinger

Modo multijugador favorito
Temple: Muertes de un disparo

enEYE

GOLDENEYE CUMPLE 21 AÑOS, ASÍ QUE HEMOS REUNIDO A LOS NUEVE MIEMBROS DE SU EQUIPO DE DESARROLLO ORIGINAL PARA QUE NOS HABLEN DE LA CREACIÓN Y LEGADO DEL SEMINAL SHOOTER DE NINTENDO 64.

Los jugadores en los 90 sabían cómo funcionaban las cosas. Rare hacía juegos de plataformas, jugabas a los FPS en PC y cualquier juego basado en una película era horrible. Y llegó *GoldenEye 007* para cambiarlo todo.

Fue lanzado dos años después de que la película llegara a la gran pantalla, sólo unos meses antes del estreno de la siguiente peli de la franquicia, *El mañana nunca muere*, y sin muchas expectativas de éxito, ni siquiera por parte del equipo que lo desarrolló. Pero se vendieron unas impresionantes 8 millones de copias, convirtiéndolo en el tercer juego más vendido de la consola de 64 bits de Nintendo, y aparece invariablemente en esas listas perennes de 'Los mejores juegos de la historia'. En la nuestra ocupó el puesto 10, por si te lo preguntas.

Ese suceso es aún más destacable si tenemos en cuenta que para la mayoría del equipo de desarrollo, *GoldenEye* supuso su debut profesional. De hecho, Tim y Chris Stamper, directores de Rare, tenían que recordar al equipo que "este no es vuestro proyecto universitario" cuando el desarrollo se alargó durante tres años. Pero precisamente, eso fue lo que no les limitó con nociones acerca de qué era posible y qué no en el diseño de videojuegos. Si se les ocurría una idea, intentaban implementarla.

Esta ingenuidad dio pie a algunos resultados revolucionarios. El juego fue pionero en las reacciones corporales realistas a los impactos, desconectar la pistola de la cámara, el uso del rifle de francotirador, mapeado de entornos (mira de cerca y verás reflejos en baja resolución de lo que te rodea en superficies brillantes) e incluso manejo de armas a dos manos. Todo ello se ha convertido ahora en elementos imprescindibles del género. Más aún, *GoldenEye* demostró que un FPS con argumento complejo podía funcionar en consolas… y que los deathmatches nunca pasan de moda.

De los nueve miembros del equipo, algunos se quedaron en Rare y trabajaron en *Perfect Dark*, secuela espiritual del juego. Otros se fueron a Free Radical. Y todos coinciden en que jugar con Oddjob en multijugador es hacer trampas.



» [N64] Los shooters en primera persona para consola eran complejos de realizar.



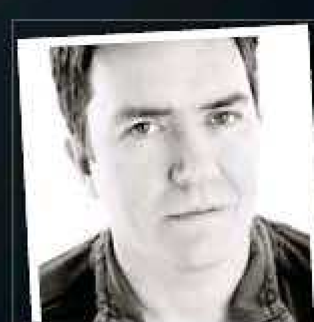
» [N64] *GoldenEye* tiene su buena ración de explosiones y tiroteos.



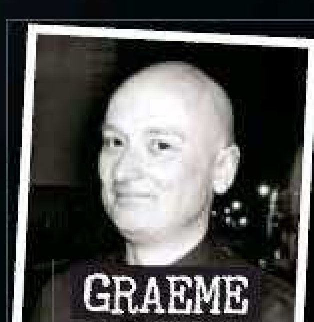
MARK EDMONDS
Director de fotografía
Película favorita de Bond
Skyfall
Modo multijugador favorito
Temple: Lanzagranadas y Licence To Kill



B JONES
Diseño de vestuario
Película favorita de Bond
Goldfinger
Modo multijugador favorito
Stack: Primero de 20 muertes, minas remotas



STEVE ELLIS
Director de 2ª unidad
Película favorita de Bond
Casino Royale
Modo multijugador favorito
Temple: Golden Guns y Licence To Kill



GRAEME NORGATE
Música original y efectos de sonido
Película favorita de Bond
Vive y deja morir
Modo multijugador favorito
Bunker: sólo slappers



GRANT KIRKHOPE
Música original
Película favorita de Bond
Casino Royale
Modo multijugador favorito
Egyptian: Licence To Kill



DUNCAN BOTWOOD
Diseño de producción
Película favorita de Bond
Al servicio secreto de Su Majestad
Modo multijugador favorito
Archives: Sólo pistolas, muertes de un disparo

PULIENDO GOLDENEYE

MARK EDMONDS CUENTA CÓMO DESARROLLAR UN FPS

Para Mark Edmonds, su primera contribución al desarrollo de *GoldenEye* consistió en sentarse solo en una habitación de la mansión Stamper, diseñando articulaciones. "No sabía en qué estaba trabajando realmente", explica Edmonds. "Se me pidió que creara articulaciones para un sistema de personajes en 3D animados; básicamente lo rellenaba con una skin, sobre articulaciones como el codo, en vez de poner un bloque sólido para la zona superior e inferior del brazo. No tenía ni idea de que estaba conectado a *James Bond* pero debí pasar el test, porque me pasaron al equipo propiamente dicho. ¡Era estupendo trabajar en mi primer videojuego!".

Como programador se unió al director Martin Hollis y el grafista Karl Hilton, y el trío se puso a trabajar en betas previas de *GoldenEye*. Al principio el juego estaba muy influido por *Virtua Cop* de Sega, con Bond siguiendo rutas predeterminadas por los niveles. "Estábamos usando aquel alucinante nuevo invento del stick analógico para apuntar", ríe



» [N64] El HUD dinámico que avisaba cuando se estaba siendo especialmente intrusivo era una innovación nunca vista.

Edmonds. "Pero entonces pensamos, '¿No estaría bien jugar a algo tipo *Doom* con auténticos gráficos en 3D? ¡Eso sería una nueva experiencia!' Y sabíamos que la Nintendo 64 era capaz de renderizar gráficos 3D desde cualquier orientación o dirección."

El equipo decidió sacar a Bond de los raíles, pese que requería una gran fe en las capacidades de la N64. El sistema de desarrollo consistió en máquinas Silicon Graphics de altísima potencia, un placer a la hora de programar, aunque tendían a sobrecalentarse, y todo ello mientras las especificaciones finales de la consola de Nintendo aún tenían que llegar. "Recuerdo vagamente estar levemente decepcionado al ver las demos técnicas correr en las primeras consolas de desarrollo", admite Edmonds. "¡Pero cuando nuestros propios grafistas entraron en el proyecto lograron mejorar el aspecto!".

Edmonds trabajó en el motor de *GoldenEye*. Ayudó a desarrollar el sistema que manejaba las animaciones por captura de movimiento, pionera en su día, y trabajó con la IA de los enemigos, gracias a la cual los enemigos intentarían al menos ser más inteligentes que el agente. Pese a todas esas innovaciones, el equipo no creía que fueran a impresionar a muchos jugadores. "Fue estupendo ir al E3 de 1997, pero no recuerdo que despertáramos muchas reacciones", dice Edmonds. "Posiblemente no era el entorno adecuado. Sólo cuando empezaron a llegar las reseñas nos dimos cuenta de hasta qué punto había gustado".



» Edmonds con esmoquin en el E3 de 1997.

> **"USÁBAMOS ESE INVENTO ALUCINANTE QUE ERA EL STICK ANALÓGICO"**
> Mark Edmonds

LUGARES BOND

LA VUELTA AL MUNDO EN 007 DÍAS

ARKANGELSK



DAM

Tu primera misión tiene lugar en la presa de Byelomorye. Está muy vigilada, pero el rifle de francotirador te ayudará.



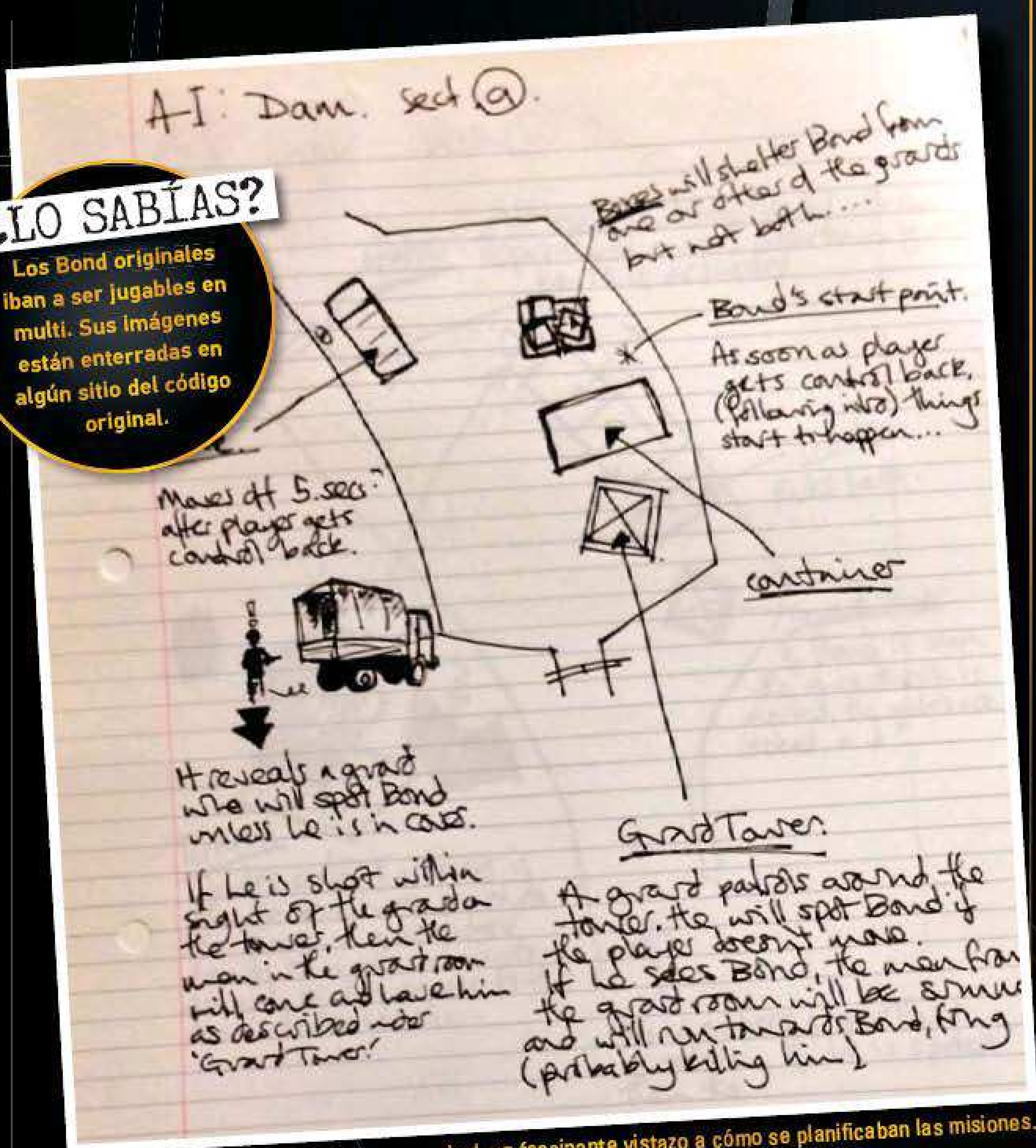
FACILITY

Saliendo de los servicios tienes que abrirte paso por los laboratorios en un entorno claustrofóbico y lleno de enemigos.



RUNWAY

Tienes que escapar en un avión, pero antes hay que combatir a un pelotón de soldados. Menos mal que hay un tanque, ¿eh?



» Las detalladas notas para un nivel, un fascinante vistazo a cómo se planificaban las misiones.

¿LO SABÍAS?

Los Bond originales iban a ser jugables en multi. Sus imágenes están enterradas en algún sitio del código original.

EL AGENTE M DE RARE



'NO ME ESPERABA ESTO, SEÑOR BOND': HOLLIS RECIBE UN GONG DE *GOLDENEYE* EN EL E3 DE 1998.

MARTIN HOLLIS CUENTA CÓMO DIRIGIR UN EQUIPO



¿Cuál fue tu reacción cuando te dijeron que ibas a dirigir el equipo que iba a hacer un juego de Bond?
Oh, el primer paso no lo dieron ellos. Había oído de parte de mi jefe en *Killer Instinct*, Mark Betteridge, creo, que la licencia *Bond* andaba flotando por ahí. Un par de tipos del equipo de *Donkey Kong Country* fueron a una fiesta para prensa de la película *GoldenEye* y Nintendo le había dicho a sus amigos de Rare que si había posibilidad de hacer algo con ella. Más tarde oí que al final no iban a hacer nada así que fui directamente a Tim Stamper y le dije que me gustaría hacerlo a mí.

¿Le pareció divertido que te ofrecieras a semejante desafío?
No pareció demasiado emocionado. Se limitó a decir 'Bueno, entonces será mejor que hagas un documento, Martin.' Así que lo hice yo solito.

Hemos visto ese documento 'Top Secret' online y es impresionante cuántas de esas ideas, de la variedad de las misiones al efecto de las balas en los escenarios, acabaron finalmente en *GoldenEye*.
Pasé un buen tiempo sin volver a mirarlo. Una vez que llevábamos el 20 por ciento avanzado, nos concentramos en hacer el juego, no en lo que yo había escrito. Por lo que se hiciera tanto de él fue principalmente cuestión de suerte.

¿Cómo empezaste a reclutar gente para el proyecto?
Quería gente buena para el proyecto y que fueran entusiastas del universo *Bond*... aunque no todos ellos lo fueron finalmente. Pero eran los mejores en su trabajo. Hice una lista de toda la gente involucrada en el desarrollo y los puntué de cero a diez. También hice anotaciones al margen de la lista, y luego hablé con Simon Farmer, de producción, sobre cada uno de ellos.

Suenas un poco como M, de las películas de Bond, con un dossier de todo el mundo.
Bueno, yo vestía completamente de negro por entonces, y tenía una personalidad muy segura de sí misma. Es difícil saber cómo me veían ellos a mí. Era el único que había hecho un juego profesional previamente. Lo cierto es que Rare acostumbraba a contratar a gente de fuera de la industria del videojuego.

¿Fue esto una ventaja para el juego, que tu equipo no supiera qué es lo que no podía hacer?
Oh, sin duda. Yo tampoco lo sabía. Se suponía que iba a ser un proyecto para tres personas y llevarnos nueve meses de trabajo o algo así. Nadie me dijo que tardaríamos tres años y habría diez personas implicadas, porque nadie lo sabía.

Teniendo en cuenta que tardó tanto tiempo en ser completado, ¿recibiste algún tipo de presión por parte de los Stamper?
Es asombroso lo poco que se metieron en nuestro trabajo. Tenían que administrar toda la compañía, y además el acuerdo financiero de *GoldenEye* lo convertía en un proyecto de bajo riesgo para Rare. Creo que me tenían algo de miedo. ¿Por qué? Tenía una gran confianza en mí mismo, por decirlo suavemente. Los Stamper crearon el entorno, contrataron a gente entre la que yo podía escoger, y nunca nos tuvimos que preocupar de que el proyecto fuera cancelado o nos obligaran a ir en una dirección distinta, porque teníamos su total confianza. Su papel fue muy importante.

¿Es cierto que Nintendo, preocupada por la violencia que tenía lugar en el juego, te pidió que al final de cada nivel pusieras animaciones en las que se veía a todo el mundo que había sido aniquilado levantándose y estrechándose las manos?
Sí, y sé que cuando lo lees suena ridículo, pero hay que observar qué indicaba ese feedback. El problema era la muerte de cerca: podías ver dolor y sufrimiento: se ponían de rodillas después de ser disparados y entonces les disparabas en la cabeza. Se sentía como algo personal. No fue ninguna sorpresa que no sentara bien en Nintendo. Yo intenté negociar un término medio entre algo fiel a *Bond* y el estilo familiar de Nintendo. Suavizamos algunas cosas, llegamos a bajar la cantidad de sangre en un 20 por ciento.

¿Quedaste contento de poder ser fiel a tu proyecto original?
Mucha gente de Rare, Nintendo y el público han sido muy amables conmigo durante décadas. Es estupendo poder tener *GoldenEye* en tu CV.



HOLLIS REVISA SU TRAJE EN EL BACKSTAGE DEL E3 DE 1997.



HEMOS PERDIDO LA CUENTA DE LAS HORAS QUE HEMOS ECHADO EN EL MULTI DE *GOLDENEYE*.

PLANOS DE BOND

KARL HILTON NOS HABLA DE DISTINTOS ASPECTOS DEL DISEÑO DEL JUEGO DE 007 DE RARE



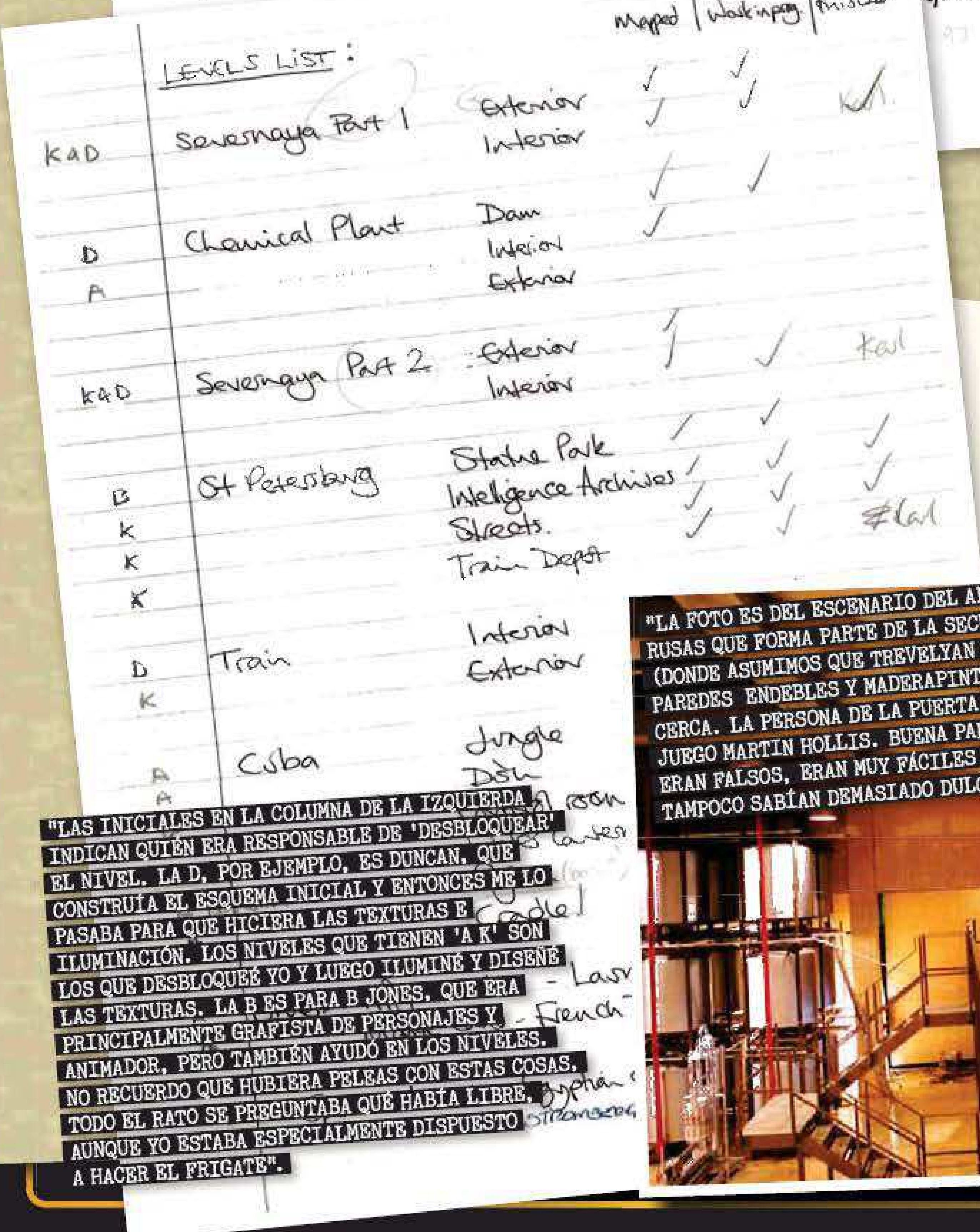


"ES DIFÍCIL ESPECIFICAR DE CUÁNDO PROCEDEN ESTOS PLANOS, TENIENDO EN CUENTA QUE EL DESARROLLO SE PROLONGÓ DURANTE DOS AÑOS. CREO QUE LOS PUNTOS AZULES LOS HIZO DAVID DOAK PARA SEÑALAR POTENCIALES PUNTOS DONDE SE PODÍAN GENERAR GUARDIAS. EL NIVEL SE CONSTRUYÓ COMO ALGO MUY PARECIDO A ESTE DISEÑO, PERO CUANDO LO JUGÁBAMOS HACÍAMOS CAMBIOS CON LAS PETICIONES DE DAVE: BLOQUEAR UNA PERSPECTIVA, ABRIR UNA RUTA ALTERNATIVA..."

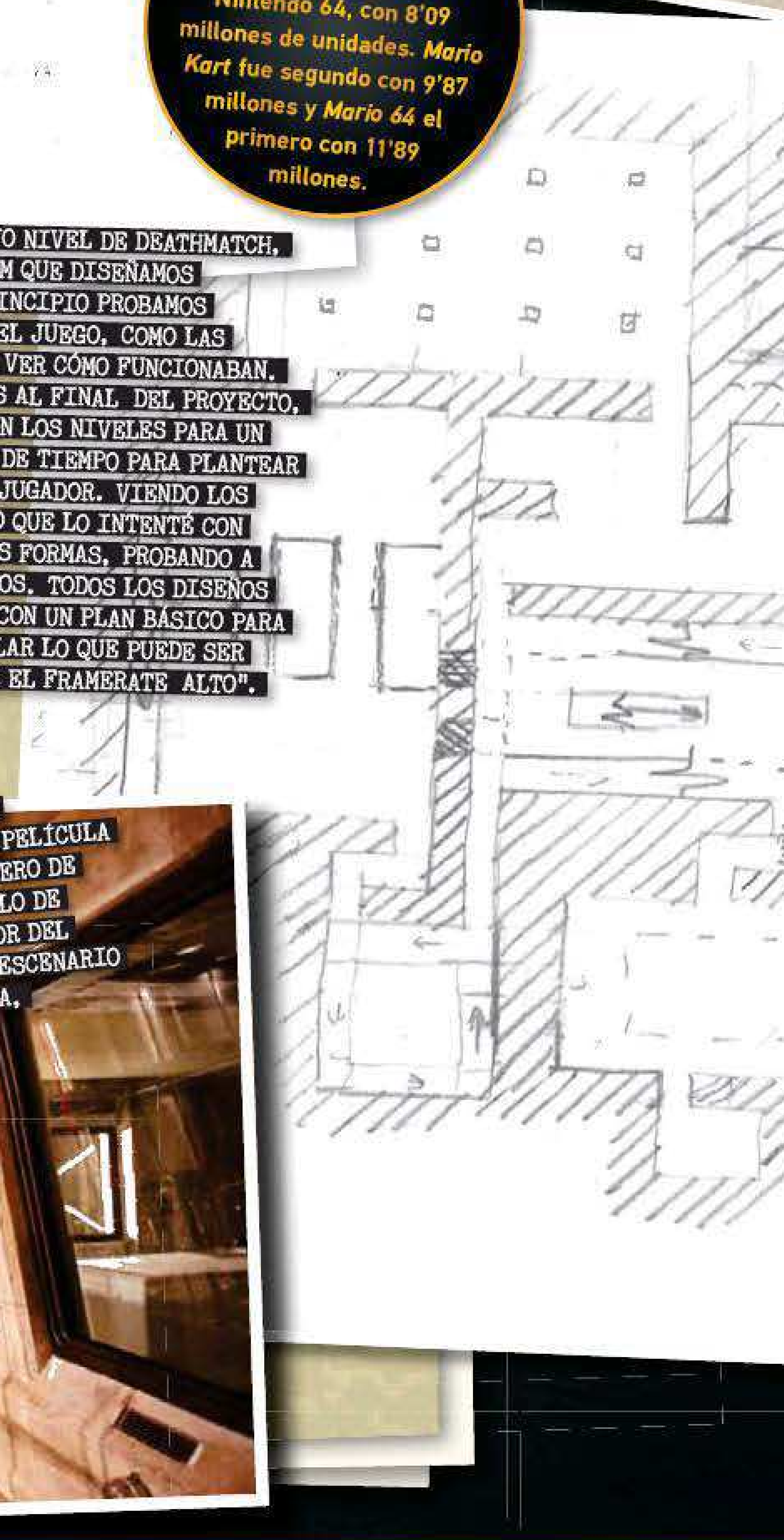


¿LO SABÍAS?

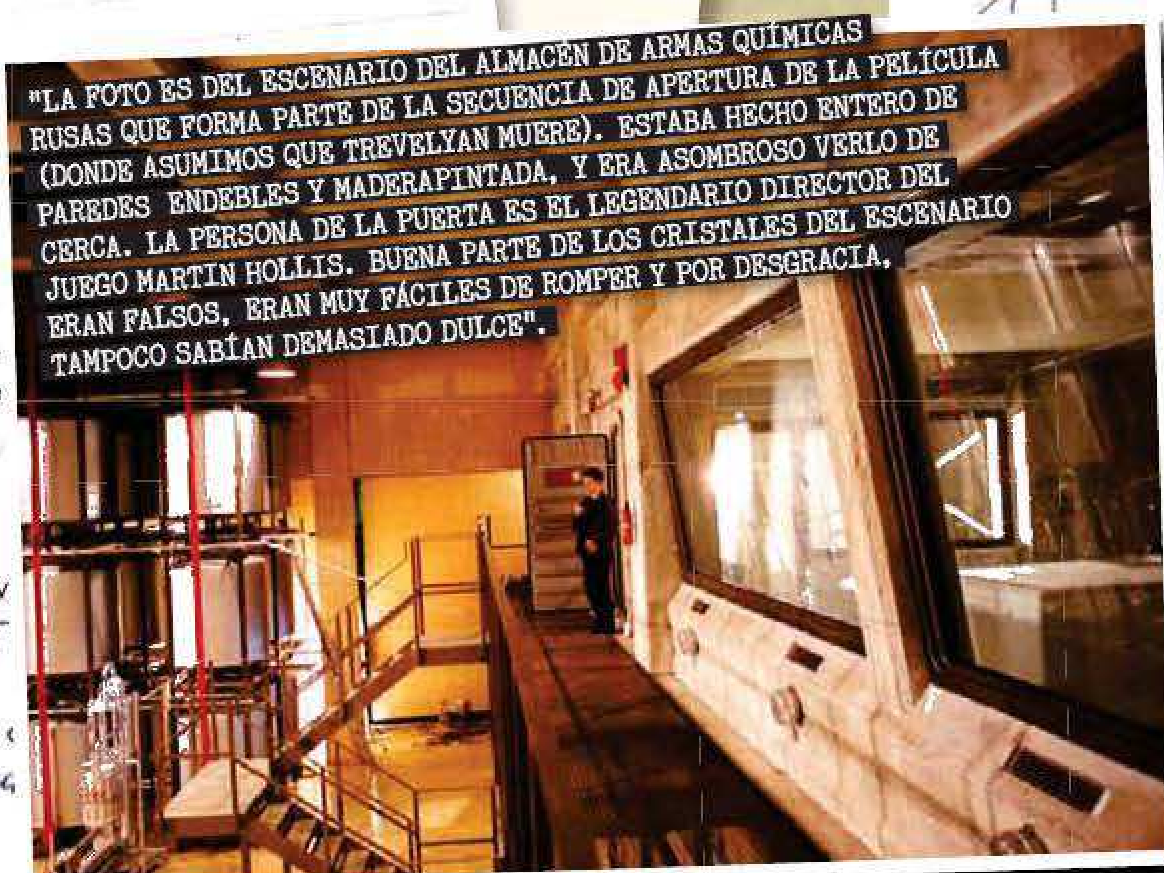
GoldenEye **es el tercer juego más vendido de Nintendo 64, con 8'09 millones de unidades.** ***Mario Kart*** **fue segundo con 9'87 millones y** ***Mario 64*** **el primero con 11'89 millones.**



"ESTE FUE EL COMPLEJO NIVEL DE DEATHMATCH, EL PRIMER NIVEL DE DM QUE DISEÑAMOS EXPRESAMENTE. AL PRINCIPIO PROBAMOS ADAPTANDO NIVELES DEL JUEGO, COMO LAS INSTALACIONES, PARA VER CÓMO FUNCIONABAN. PARA CUANDO LLEGAMOS AL FINAL DEL PROYECTO, DESPUÉS DE ACABAR CON LOS NIVELES PARA UN JUGADOR, TENÍA ALGO DE TIEMPO PARA PLANTEAR LOS NIVELES DE MULTIJUGADOR. VIENDO LOS ESQUEMAS, ESTÁ CLARO QUE LO INTENTÉ CON ESPACIOS DE DISTINTAS FORMAS, PROBANDO A ENLAZAR UNOS CON OTROS. TODOS LOS DISEÑOS DE NIVELES EMPIEZAN CON UN PLAN BÁSICO PARA EL PISO, PARA CONTROLAR LO QUE PUEDE SER DIBUJANDO Y MANTENER EL FRAMERATE ALTO".



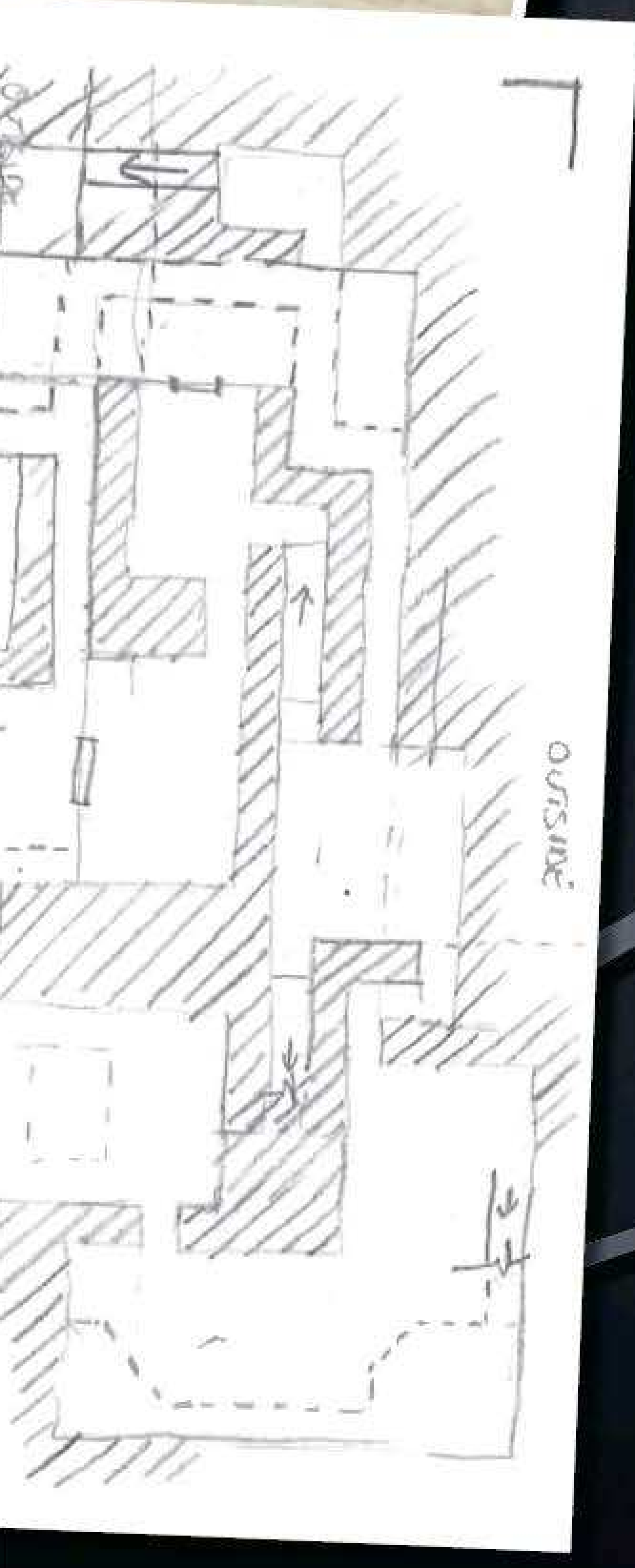
"LA FOTO ES DEL ESCENARIO DEL ALMACÉN DE ARMAS QUÍMICAS RUSAS QUE FORMA PARTE DE LA SECUENCIA DE APERTURA DE LA PELÍCULA (DONDE ASUMIMOS QUE TREVELYAN MUERE). ESTABA HECHO ENTERO DE PAREDES ENDEBLES Y MADERAPINTADA, Y ERA ASOMBROSO VERLO DE CERCA. LA PERSONA DE LA PUERTA ES EL LEGENDARIO DIRECTOR DEL JUEGO MARTIN HOLLIS. BUENA PARTE DE LOS CRISTALES DEL ESCENARIO ERAN FALSOS, ERAN MUY FÁCILES DE ROMPER Y POR DESGRACIA, TAMPOCO SABÍAN DEMASIADO DULCE".



"LAS INICIALES EN LA COLUMNA DE LA IZQUIERDA INDICAN QUIÉN ERA RESPONSABLE DE 'DESBLOQUEAR' EL NIVEL. LA D, POR EJEMPLO, ES DUNCAN, QUE CONSTRUÍA EL ESQUEMA INICIAL Y ENTONCES ME LO PASABA PARA QUE HICIERA LAS TEXTURAS E ILUMINACIÓN. LOS NIVELES QUE TIENEN 'A K' SON LOS QUE DESBLOQUEÉ YO Y LUEGO ILUMINÉ Y DISEÑÉ LAS TEXTURAS. LA B ES PARA B JONES, QUE ERA PRINCIPALMENTE GRAFISTA DE PERSONAJES Y ANIMADOR, PERO TAMBIÉN AYUDÓ EN LOS NIVELES. NO RECUERDO QUE HUBIERA PELEAS CON ESTAS COSAS, TODO EL RATO SE PREGUNTABA QUÉ HABÍA LIBRE, AUNQUE YO ESTABA ESPECIALMENTE DISPUESTO A HACER EL FRIGATE".

"LOS EXTERIORES DE LOS EDIFICIOS NO SON REALES. ERAN DIORAMAS DE 1:18 MÁS O MENOS. LAS MONTAÑAS ERAN UN PANEL PINTADO A MANO. EL CAMINO CRUZANDO EL FONDO ERA UNA RAMPA DE ACCESO QUE LOS MODELISTAS USABAN PARA LLEGAR AL CENTRO DEL MODELO. EL CIELO ES REAL, ESO SÍ. ESTE ESCENARIO FUE USADO PARA LA ESCENA DEL CHOQUE CONTRA EL COMPLEJO SEVERNAYA, Y QUE ESTALLA DESPUÉS DE QUE SE PREPARE EL PRIMER GOLDENEYE".





Cheat Master

LAS MEJORES TRAMPAS DE GOLDENEYE, Y CÓMO CONSEGUIRLAS



MODO PAINTBALL

■ Esta opción estética quita todos los agujeros de bala del juego y los sustituye por adorables manchas de pintura de colores. Por desgracia no afecta a los enemigos, a los que no puedes pintar.
DESBLOQUEA: Ábrete paso por el nivel de la presa en modo Agente Secreto en 2:40 o menos.



MODO DK

■ Esta trampa tremendamente fácil de desbloquear distorsiona todos los modelos dándoles cabezas y armas gigantes, y cuerpos ridículos. No hace falta decir que facilita mucho los headshots.
DESBLOQUEA: Termina el nivel Runway en menos de cinco minutos. Hasta Boris podría hacerlo.



INVENCIBLE

■ *GoldenEye* puede ser bastante duro, sobre todo en los dificilísimos niveles avanzados. Quítate dolores de cabeza haciendo que Bond sea invencible a todo daño.
DESBLOQUEA: Hazte Facility en modo Agente 00 en 2:05 minutos o menos.

TODAS LAS ARMAS

■ ¿Por qué no querrías tener acceso a todas las armas del juego? Por supuesto que querrías. Hasta al tanque. Eso sí, ten en cuenta que las armas vienen sin munición.
DESBLOQUEA: Completa Egyptian en dificultad Agent 00 en seis minutos o menos.



BONDITO

■ Este chascarrilloso cheat te encoge a la mitad de tamaño. Cuesta acostumbrarse al punto de vista, pero a los enemigos les costará muchísimo alcanzarte. Úsalo en tu favor.
DESBLOQUEA: Ábrete paso a tiros en Surface 2 en el modo Agente 00 en 4:15 o menos.



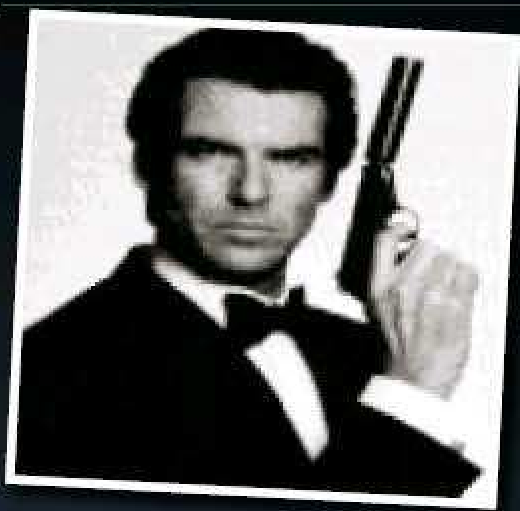
TURBO

■ Haz que todo sea mucho más sencillo incrementando la movilidad de Bond, lo que debería hacer mucho más simples las huidas de los guardias y que puedas escapar de situaciones complicadas. Cuesta dominarlo, así que persevera.
DESBLOQUEA: Termina Silo en modo Agente en 3:00 o menos.



HÉROES Y VILLANOS

EL REPARTO DE GOLDENEYE



JAMES BOND

■ El protagonista de la película tiene que impedir que el satélite *GoldenEye* sea disparado. Pierce Brosman interpretó a 007, y repetiría en tres ocasiones.

NATALYA SIMONOVA

■ Esta programadora acaba acompañando a Bond en varias misiones después de que se conozcan como prisioneros. Izabella Scorupco le da vida en la película.





ALEC TREVELYAN

■ Conocerás a 006 durante la segunda misión, pero será ejecutado por el Coronel Ourumov. Bond pronto descubrirá que es en realidad Janus. Lo interpreta Sean Bean.

XENIA ONATOPP

■ La mercenaria Xenia es increíblemente peligrosa y le gusta estrangular a hombres con los muslos. En la película le da vida Famke Janssen.





GENERAL ARKADY OURUMOV

■ Este general ruso es parte del bando de Bond en la mayoría de las misiones en Arkangelsk. Le da vida Gottfried John.

BORIS GRISHENKO

■ Un hacker informático "invencible" que hace saltar las alarmas en su primer encuentro con Bond y acaba encañonándole con una pistola. Lo interpreta Alan Cumming.





VALENTIN ZUKOVSKY

■ Este gángster ruso ayuda a Bond en un par de niveles porque no quiere que Janus gane presencia en su territorio. Le da vida Robbie Coltrane.

DIMITRI MISHKIN

■ Mishkin captura a Bond y lo lleva al nivel Archives. Acaba admitiendo que sabe que Bond no es un traidor y le acaba ayudando. Está interpretado por Tchéky Karyo.



AL SERVICIO MO-CAP DE SU MAJESTAD

DUNCAN BOTWOOD HABLA DE CAERSE

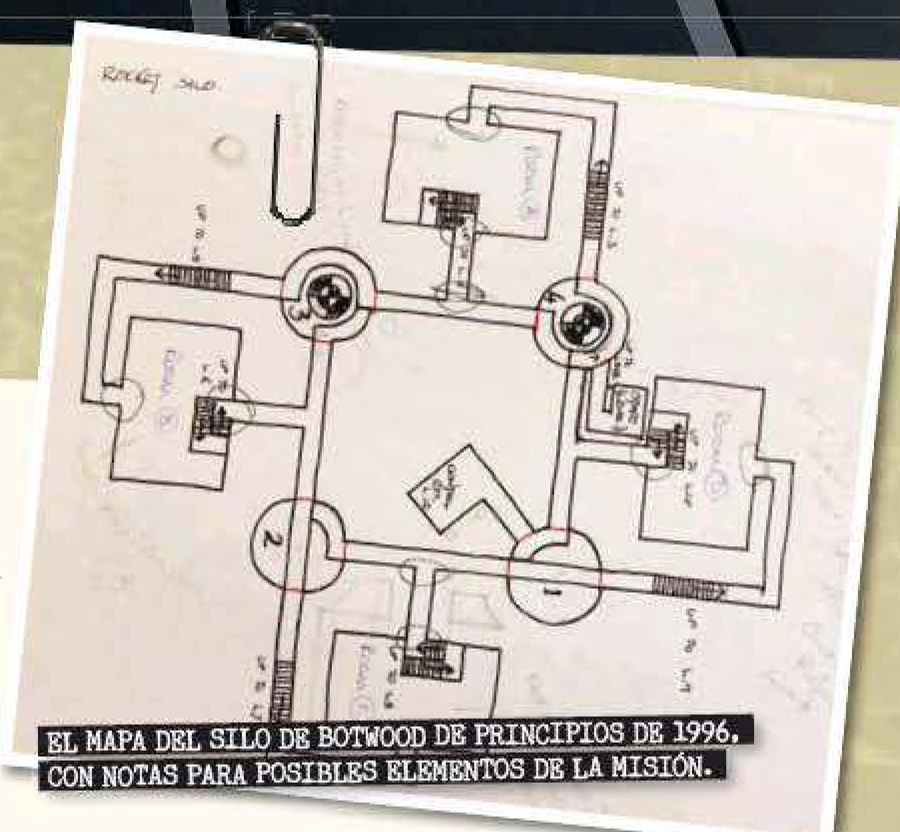


"A menudo digo 'Morí mil veces para *GoldenEye 007*'", cuenta Duncan Botwood, cuya dedicación a la hora de hacer el juego le obligó a implicarse física y mentalmente con el proyecto. Además de diseñarlo, dar forma a la estructura de misiones y hacer la plantilla de los niveles, fue el modelo de referencia para las reacciones de agonía de los enemigos cuando recibían un disparo. "La captura de movimientos captaba los matices corporales que distinguen a alguien arrojándose al suelo de cuando lo tiran de un empujón. Así que yo me quedaba de pie con los ojos cerrados para no hacer movimientos involuntarios, y B [Jones] se acercaba en silencio y me empujaba para tirarme. Multiplícalo por ocho veces por cada posición para cubrir todos los ángulos, y tendrás una gran cantidad de animaciones... y moratones".



BOTWOOD EN EL BACKSTAGE DEL E3, EN 1997.

Botwood, que permaneció en Rare hasta finales de los noventa y ahora trabaja para Ubisoft en Canada, asegura que el dolor valió la pena. "*GoldenEye* me abrió puertas, aunque lo mejor es haber conocido a gente en el trabajo que me dice que lo jugaban en la universidad con sus amigos, o en casa con su familia, y les encantaba.



EL MAPA DEL SILO DE BOTWOOD DE PRINCIPIOS DE 1996, CON NOTAS PARA POSIBLES ELEMENTOS DE LA MISIÓN.

Es fantástico conocer a gente que ha tenido experiencias tan positivas, y nunca me cansaré de escucharlos".

También menciona que diseñó a propósito el templo egipcio para que tuviera techos altos porque le gustaba usar la trayectoria que efectuaba el lanzagranadas para pasar explosivos por encima de la gente que le perseguía. ¡Ahí tienes un buen consejo para tu próximo deathmatch!

Detrás del telón de acero

El guionista David Doak nos habla del diseño de niveles

David Doak sonríe con orgullo cuando le preguntamos acerca del legado de su innovador trabajo en el diseño de misiones e IA de enemigos en *GoldenEye*. "Mi momento favorito fue cuando nos reunimos con los dueños originales de Valve en 1998 en el ECTS, una feria inglesa, y nos dijeron bromeando que *GoldenEye* les había forzado a rehacer un montón de cosas de *Half-Life*."

Cuando Doak se unió al equipo a finales de 1995, casi todas las mecánicas básicas estaban implementadas. Los controles respondían, el ciclo básico de 'localiza enemigos, dispárales, muévete' funcionaba con eficiencia y el audio y los gráficos ya daban resultados. "El problema más obvio era que los niveles estaban muy desnudos", explica. "Habían sido construidos para testear el juego, pero incluso en esta fase tan temprana había características innovadoras que dejaban claras las ambiciones del juego, como el sistema de alarmas en el búnker Severnaya. Podía ser disparado por algún guardia que presionara el botón rojo o por las cámaras que 'veían' a Bond.

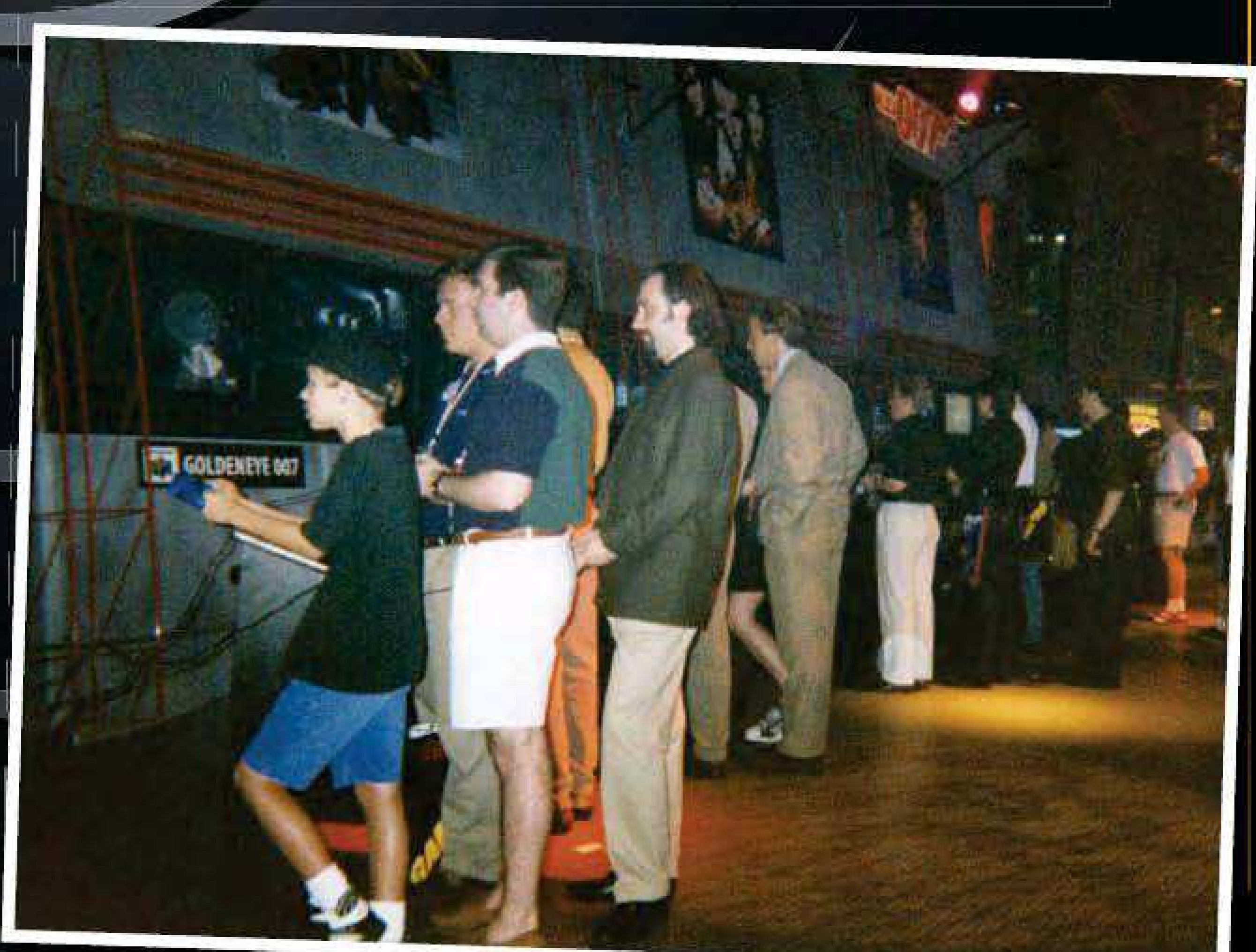


» [N64] Puedes causar todo tipo de daños y, con suerte, herir a alguien.

El paradigma de los FPS de la época era *Doom*, que te ponía a disparar a monstruos y a recoger llaves de colores para abrir puertas, y queríamos alejarnos de eso".

Aunque Doak reconoce que, esencialmente, esto consistía en maquillar la típica "tarjeta de seguridad" con decodificadores, modems y todo tipo de cacharrería, también le llevó a cambiar el ritmo de los niveles. "Severnaya Bunker 1 tiene una densidad deliciosa", afirma, "es un espacio muy sencillo y pequeño, pero en dificultades altas sobre todo, hay mucho que hacer a la hora de combinar la eliminación de enemigos,

> "Severnaya Bunker 1 tiene una densidad deliciosa"
> David Doak

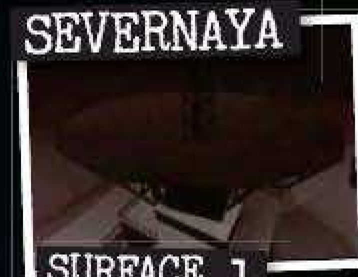


» Doak muestra su propio trabajo en el E3 de 1997.

Lugares, lugares

Desplazándose por el mundo con Bond

Severnaya



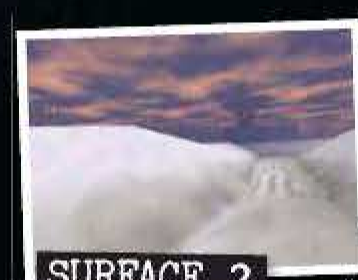
Surface 1

Este duro nivel exige a Bond abrirse paso hasta el búnker de control del satélite. Lo más peliagudo es la escasez de coberturas.



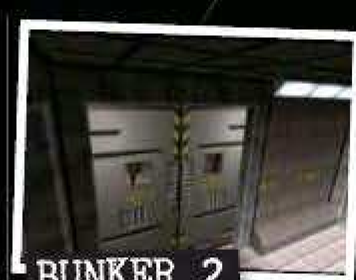
Bunker 1

Sigues en Siberia y tienes que abrirte paso por esta base subterránea. Pero aún está a medio construir y muy bien defendida.



Surface 2

El octavo nivel te devuelve a Severnaya, y es de los más duros. Es difícil ver dónde estás y hay guardas por todas partes.



Bunker 2

Empiezas esta fase en una celda cerca de Natalaya. Un nivel duro, ya que tienes que intentar mantenerla a salvo mientras recuperas objetos.



» [N64] *GoldenEye* no va solo de matar enemigos. Algunos niveles te obligan a piratear cosas. Y a matar enemigos...

alarmas y objetivos. La huida de la celda del Bunker 2 fue muy divertida de programar; el sigilo encajó bien, y el resultado era fresco, en un mundo previo a *Metal Gear Solid* y *Thief*..."

Y además, en una de las fases, Doak hace un cameo como científico/agente secreto con el que comparte apellido, tal y como sucede con la mayoría del resto del equipo en distintos puntos del juego. Pese a la variedad de objetivos en las misiones y el interesante diseño de niveles, Doak es el primero en reconocer que no todo lo que probaron funcionó. "Algunos niveles eran ejercicios sobre limitación de daño. Para niveles más abiertos, como Runway o Depot, era difícil construir mecánicas con sentido y los resultados renqueaban. Y las misiones de acompañamiento nos parecían buena idea: ¿qué podía ser más divertido que obligarte a modificar tu rendimiento haciendo que Natalya, a la que había que proteger, se comportara de forma errática, interponiéndose en la trayectoria de una bala o yendo hacia una explosión?".

Sin embargo, el modo historia fue revolucionario a la hora de ofrecer opciones al jugador. ¿Obtendrás todas las pistolas doradas o usarás tu licencia para matar a discreción? Puedes esquivar a los guardias pero... ¿qué hay más satisfactorio que una ráfaga de disparos en la cabeza? La forma en la que los enemigos te respondían y las intervenciones sorpresa, y a veces desesperantes, de otros personajes daban la sensación de un mundo vivo. "Refinar la IA fue un proceso de lucha con Mark Edmonds", dice Doak. "Él me decía que algo no era posible, entonces volvía a su mesa y lo programaba. Legendario".

VESTIDO PARA MATAR

B JONES CUENTA CÓMO RESPETAR EL DISEÑO Y EL ESTILO DEL AUTÉNTICO BOND

LUGARES, LUGARES

ALREDEDOR DEL MUNDO CON BOND

KIRGHIZSTAN



SILO

■ Una fase dura: tienes que moverte por escenarios repetitivos plantando explosivos en todas las salas de combustible.

MONTE CARLO



FRIGATE

■ La parada de Bond en Monte Carlo le permite poner un micro en un helicóptero muy peligroso. Pero la cosa se complica.

MEXICO



TEOTIHUACAN

■ Felicidades, has llegado a uno de los niveles secretos del juego, basado en la película clásica de Bond *Moonraker*.



EL-SAGHIRA

■ Este nivel sólo se desbloquea después de completar todos los demás en modo 00 Agent. Coge la Pistola de Oro y detén al Barón Samedi.

En los créditos de *GoldenEye* B Jones hace la función de 'diseño de vestuario'. Podría ser un chiste interno en referencia a los orígenes cinematográficos del juego, pero en realidad es un término sorprendentemente apto, ya que no hay nadie más adicta al esmóquin pixelado que ella. "Originariamente teníamos otros tres Bond en el juego", explica. "Tenía que hacer las distintas texturas de los esmóquines en un espacio de 64x32 píxeles. Moore tenía el modelo blanco con la flor, Dalton el de doble solapa y Connery el clásico de los sesenta. Y todas sus caras venían de mis libros de consulta".

Sin Internet a mediados de los noventa, buena parte de la estética de *GoldenEye* vino de la amplia colección de libros de *Bond* y memorabilia de la saga propiedad de B. Se escanearon fotos de personajes, se estudiaron manuales de gadgets y se invertía la hora de comer en revisar viejas películas de *Bond*. "Sólo teníamos una pausa de media hora, así que las revisábamos en segmentos de veinte minutos y tardábamos una eternidad", ríe.

El equipo tenía algo de acceso a los escenarios de la película y con una cámara digital tomaron todas las fotos que pudieron en los Leavesden Studios de Hertfordshire. "Era una cámara grande, muy pesada y costaba alrededor de dos mil pavos", recuerda, "pero fue así como conseguimos la mayoría de documentación sobre escenarios, como el complejo de Archanglsk antes y después de estallar. Usé la misma cámara para tomar imágenes de las caras que empleamos en el juego. Tomaba frontales, perfil y espalda, y luego las unía. Esto era antes de Photoshop, y lo hacía con un editor de píxeles llamado NinGen con el que manejaba sólo 38x32 píxeles para las texturas. ¡Intenta hacer una cara realista con eso!"



» [N64] No aparecen tan a menudo como nos gustaría, pero a veces tienen ocasión de trastear con algún gadget clásico de Bond.

> "ORIGINARIAMENTE TENÍAMOS TRES BOND EN EL JUEGO"
>
> B Jones

Dos décadas después es fácil levantar una 'rogermooresca' ceja ante las toscas cabezas del juego, pero en su día fue un trabajo pionero, como lo fue el uso de la captura de movimientos para dar realismo a los personajes. Inicialmente era un sistema magnético en el que todos los marcadores del cuerpo iban unidos a un ordenador con cables. "La unidad de captura estaba montada en un muro, y había que tener cuidado con los movimientos, o el aparato podía salir disparado y caer sobre el actor", cuenta.

Quizás el uso más efectivo de esta nueva tecnología consistió en hacer que los enemigos parecieran sufrir con los impactos. Dales en el hombro y se retorcerán de dolor; dispara a la cabeza y se desplomarán. "Queríamos que las animaciones reflejaran sorpresa por parte de la víctima, así que tapamos los ojos de Duncan Bottwood y yo le golpeaba sin avisar. Le atamos incluso cuerdas en la cintura para simular impactos. Pusimos unas cuantas colchonetas, pero no creo que hubiéramos podido repetir hoy aquella grabación, con las medidas de seguridad que hay que adoptar..."

Fue su atención al detalle en cada aspecto de los gráficos lo que ayudó a que el juego fuera tan inmersivo. Tras dejar Rare, B ha trabajado en cine y televisión, en producciones como *Doctor Who* o *Guardianes de la Galaxia,* pero sigue en contacto con sus antiguos colegas. Nos preguntamos si alguna vez se le hizo patente el ser la única mujer del equipo y si los estereotipos le dieron algún problema. "No y no: claramente no me conocéis", dice, sin cortarse.



» Steve y B en el E3 de 1998.



» [N64] Algunos niveles acaban antes si matas a civiles que deben sobrevivir.

EL SONIDO DE GOLDENEYE

CON GRAEME NORGATE Y GRANT KIRKHOPE



Cuando os unisteis al equipo, ¿pensasteis 'Este es el trabajo más fácil del mundo, sólo tenemos que hacer una versión del tema principal de Bond'?

GN: Fue una enorme ventaja tener el tema de *Bond* como punto de partida, pero nunca pensé que fuera a ser un trabajo fácil. ¡Un buen tema interpretado malamente apesta! Originariamente me acerqué a la música buscando variaciones sobre el tema, antes que usando fragmentos del propio tema, por eso segmentos como los de Train y Depot son del estilo de las bandas sonoras de *Bond*. Entonces me dije: '¡Para de hacerte el listo y limítate a usar las puñeteras melodías!'

GK: Graeme me pidió que trabajara en *GoldenEye* con él porque estaba ocupado con *Blast Corps*. Tenía total adoración por *Bond*, así que trastear con ese tema tan icónico fue lo mejor.

¿Estabais en desventaja produciendo música para un juego en cartucho en vez de para un juego en CD?

GN: Cierto, la N64 fue la única consola que usaba cartuchos en aquel momento, y con el CD no tenías que preocuparte de las limitaciones de RAM. Pero un cartucho era más versátil, ya que queríamos dar a la música cierto grado de interactividad. Por ejemplo, en el nivel Severnaya Bunker, si una alarma detecta al jugador, la música cambia. Un cambio sencillo, pero se nota. Con un sistema de CD de finales de los noventa, la música se detendría mientras el láser busca el tema apropiado. Un disco en mal estado o una lector desgastado podría emplear unos segundos en ello... ¡te pueden matar en ese rato! Además, con un CD tenías un límite de 45 minutos para la banda sonora, y al final en *GoldenEye* nos fuimos a dos horas.

Pongámonos tecnológicos: ¿Qué tipo de herramientas usasteis para producir el audio?

GK: Yo usaba Cubase como DAW (plataforma de trabajo para audio digital) y saqué la mayoría de los sonidos de un Roland JV 1080 y un EMU Proteus FX. Sampleaba instrumentos y los comprimía todo lo que podía sin que sonaran demasiado horribles, y luego los metía en la N64.

GN: Los primeros cuatro meses no tenía el hardware de N64, así que componía usando sintetizadores y samplers sabiendo que la 'Ultra 64', como entonces se la conocía, podría tocar 100 instrumentos a la vez. La SNES sólo tenía ocho canales de sonido, así que aquello era el paraíso. O eso pensamos. Nota a mí mismo: no te creas nada. Era posible disparar todos esos sonidos siempre que no hicieras nada, como mostrar gráficos, así que al final, de 12 a 16 notas simultáneas nos pareció un buen término medio. Después de un par de meses de duro trabajo con el programador de sonido de Rare, lo conseguimos.

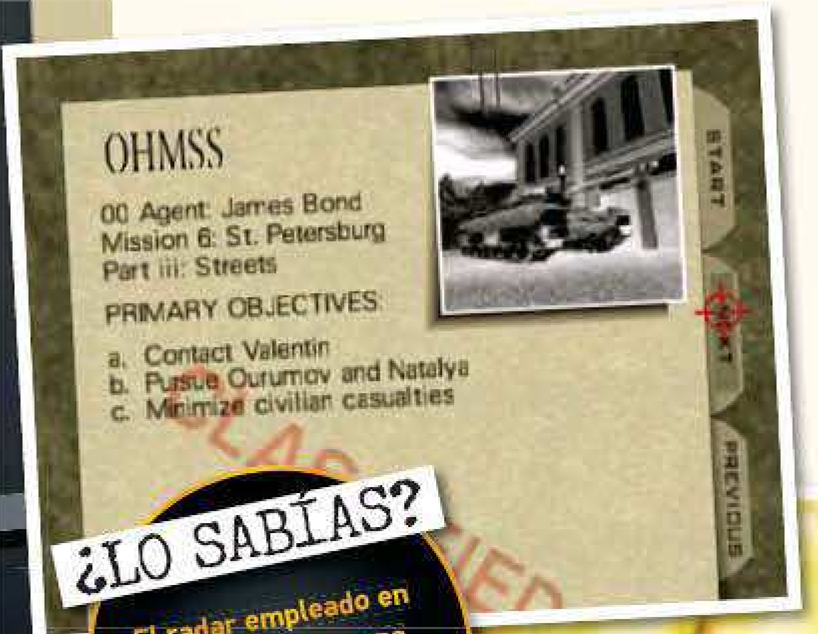


ALGUNOS NIVELES TE OFRECEN LA POSIBILIDAD DE DISPARAR A DOS MANOS. CON TRAMPAS, PUEDES HACERLO EN TODOS LOS NIVELES.

> "UN CARTUCHO ERA MÁS VERSÁTIL, COMPARADO CON UN CD"
>
> Graeme Norgate

A veces el audio es lo último en lo que se piensa al desarrollar un juego...

GK: No para la gente de Rare. Todos los compositores eran presionados para componer las mejores piezas que fueran capaces. Tim Stamper era especialmente insistente. Siempre nos pedía que pensáramos maneras de hacerlas mejores.



¿LO SABÍAS?

El radar empleado en multijugador es una textura para los bidones de combustible del juego.



HASTA EL ARMA MÁS MINÚSCULA PUEDE CAUSAR UN DAÑO CONSIDERABLE SI DISPARAS A LOS BIDONES DE COMBUSTIBLE.



EL NIVEL FINAL ES UNA TREPIDANTE PERSECUCIÓN CONTRA ALEX TREVELYAN.





Recargando Goldeneye

EL SEMINAL SHOOTER DE RARE TUVO SU PROPIA TANDA DE SPINOFFS



GOLDENEYE 007
VIRTUAL BOY

■ Hay poca información de este juego cancelado de Virtual Boy. Ni siquiera se sabe el nombre de su publisher. Basándonos en la información disponible en *Unseen64*, debía haberse lanzado antes del éxito de Rare para N64 (el último juego de Virtual Boy data de 1996). Parece un juego de conducción estilo *Roadblasters*.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT
NINTENDO DS

■ Aunque esta es, en efecto, una versión muy recortada del juego de consola doméstica, es lo suficientemente distinto como para merecer una entrada propia. Es uno de los primeros shooters en primera persona para la portátil, y uno de los mejores, con un sistema de control similar al de *Metroid Prime Hunters*.



GOLDENEYE 007 RELOADED
PS3, XBOX 360

■ El éxito del juego de Activision para Wii le garantizó un port HD para el resto de las consolas de su época. El cambio más obvio son los gráficos mejorados, pero hay más: tenemos un nuevo modo M16, que propone misiones basadas en objetivos una vez que la historia original ha sido superada.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT
XBOX, GAMECUBE, PS2

■ Los tres juegos de Bond de EA, *Agent Under Fire*, *Nightfire* y *Everything Or Nothing*, habían funcionado muy bien, y ésta fue la 'secuela' del mejor juego de *Bond* de todos los tiempos. ¿Qué podía fallar? Pues todo. Un resultado increíblemente flojo y un montón de mecánicas en torno a un *golden eye* literal del agente.



GOLDENEYE 007
WII

■ El segundo juego de Activision de Bond sigue siendo el mejor recibido de los cuatro. El cambio principal es que Pierce Brosnan es sustituido por Daniel Craig. En términos de mecánica también se actualiza, teniendo en cuenta aspectos modernos de los FPS como la salud regenerativa y entornos destruibles.



GOLDENEYE 007
XBOX 360

■ Ah, lo que podría haber sido este juego. Las noticias de una versión para Xbox 360 de *GoldenEye* se empezaron a oír en 2008, pero el desarrollo se paralizó. En 2016 la web *Rare Thief* subió treinta minutos de juego a YouTube, mostrando lo que podría haber sido la versión definitiva del éxito de Rare.



¿LO SABÍAS?

El equipo planeó que las pistolas se recargaran desconectando y volviendo a conectar el rumble pak del controlador, pero Nintendo no lo permitió.

Licencia para Impactar

Cómo Rare adaptó una película de Bond a los joypads

Karl Hilton aún recuerda cuando Martin Hollis le hizo la pregunta. "Empezó con '¿Te gusta *James Bond*?'", ríe Hilton, la primera persona en unirse al equipo de Hollis como grafista jefe. "Era muy fan de *Bond* y el plan sonaba divertido, pero estaba preocupado por la reputación que tenían las adaptaciones de películas. Acababa de empezar en Rare y sabía que no iban a desarrollar malos juegos, pero recuerdo mirar *Blast Corps*, que se desarrollaba en la puerta de al lado, y pensar que posiblemente sería mucho más popular que la película".

Dados los precedentes, la preocupación de Hilton era comprensible, aunque al menos aquí hubo apoyo de la productora de la película. Visitas al estudio permitieron útiles sesiones de fotografías a los decorados, atrezzo y trajes, a lo que se sumó un borrador del guión. "No nos dieron guías estrictas de lo que podíamos hacer, por lo que inmediatamente comenzamos a 'estirar' la historia para generar más contenido", explica Hollis. "Queríamos visitar todas las localizaciones principales, aunque Bond no pasara por ellas. Además, podíamos usar casi cualquier cosa del universo *Bond*".

Hilton vio el potencial de los antiguos filmes de Bond con los que había crecido, especialmente los de su favorito, Roger Moore. Quería incluir la base submarina de Liparus de *La espía que me amó* pero cuando vio que era demasiado complejo, optó por la base espacial de Drax de *Moonraker*. Los guiños al amplio mundo de Bond y la inteligente forma que tenía la cámara de moverse por la parte de atrás de la cabeza de 007 dieron la sensación a los jugadores de que se transformaban en el agente secreto. "Queríamos enfatizar que el jugador era James Bond pero en un FPS rara vez te ves a ti mismo", dice Hilton. "Esta parecía la forma perfecta de recordarlo. Roger Moore fue Bond, Pierce Brosnan era Bond en aquel momento, y ahora lo eres tú."

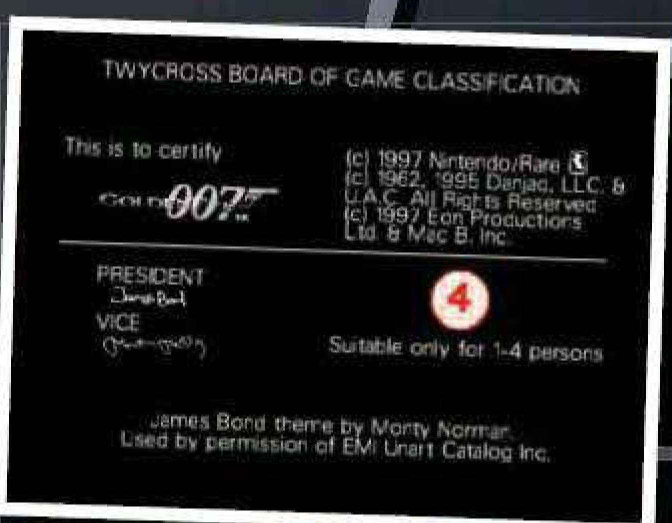
Toques sutiles, como la cortina de sangre cinemática que desciende por la pantalla cuando mueres, o el puño del esmoquin claramente visible cuando consultas el reloj para buscar información, todo ello sumaba en la búsqueda de un genuino estilo Bond. El reloj también sirvió a otro propósito, explica Hilton. "Todos accedimos a mantener los marcadores reducidos a la mínima expresión para que el resultado fuera lo más inmersivo posible, y el reloj ayudaba a que aquello no fuera un FPS genérico. Siempre bromeamos acerca de que parecía que nuestro Bond era muy corto de vista, teniendo que mirar el reloj tan de cerca".

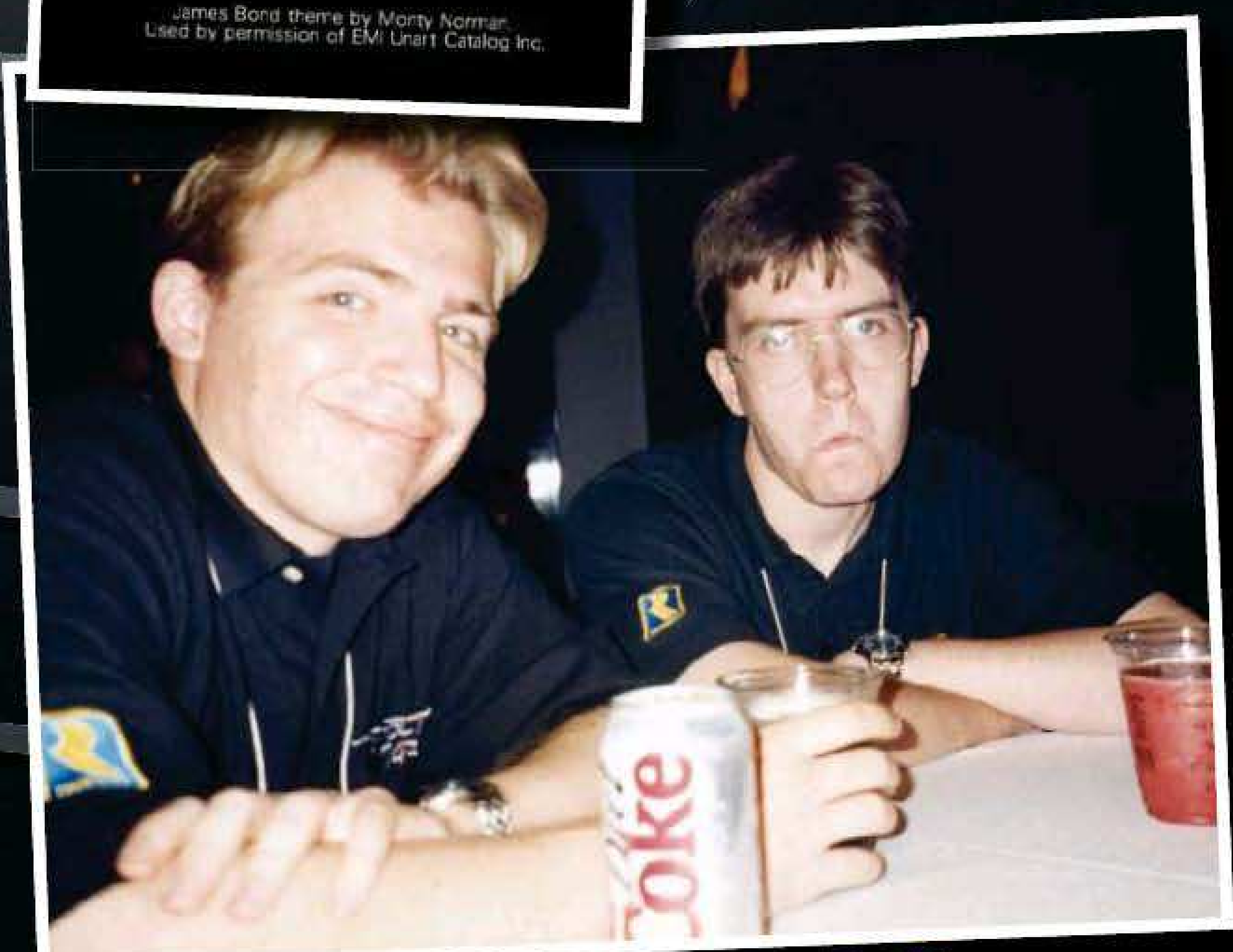
Lo que nos lleva a nuestra pregunta clave: ¿hasta qué punto la licencia fue importante? El juego era innegablemente un shooter muy bien construido, con muchas características innovadoras, pero sin *Bond*, ¿habría tenido el mismo éxito? "Lo que se podría haber construido como un violento shooter en primera persona se abrió a un público más amplio y familiar porque, culturalmente, James Bond puede matar gente y que no se le vea como el malo", afirma Hilton. "¡Los niños podían pedirle el juego a los padres! Creo que el juego habría sido igualmente bueno, pero no creo que hubiera penetrado tanto en la cultura popular. *Perfect Dark* lo demuestra hasta cierto punto: era superior en casi todo a *GoldenEye*, porque aprendimos mucho de nuestro primer juego, pero vendió menos de la mitad".



» [N64] El Principio de Sean Bean se aplica a *GoldenEye*. Spoiler: muere.

> "Queríamos enfatizar que el jugador era James Bond"
> Karl Hilton



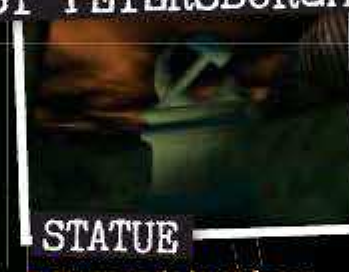


» Karl (izquierda) y Steve comparan sus caras de alegre y triste en el E3 de 1998

Lugares, lugares

Alrededor del mundo con Bond

St Petersburgh



STATUE

■ Primera de las 5 fases ambientadas en la segunda ciudad rusa más extensa, donde te citas con el ex-agente de la KGB Zukovsky.



ARCHIVES

■ Este amplio nivel te hace huir de los hombres de Dimitri Mishkin y rescatar a Natalaya.



STREETS

■ Hay dos vías de afrontar este nivel, y ambas están cronometradas, así que no dudes. Por suerte, tu recompensa es un tanque.



DEPOT

■ Este nivel algo tontorrón te pone a localizar el tren de Alec Trevelyan. Más fácil decirlo que hacerlo.

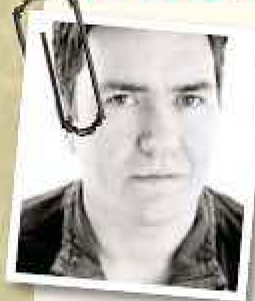


TRAIN

■ El último nivel de St Petersberg es excelente: te exige abrirte paso a tiros por un tren increíblemente bien vigilado.

LOCURA MULTIJUGADOR

STEVE ELLIS TE HABLA DE ASESINAR A TUS COLEGAS



¿Estuvieron los modos multijugador siempre en la 'wish list' de características?

Para ser honesto, no recuerdo discutir el multijugador antes de que empezáramos a programarlo. ¡Estábamos demasiado ocupados haciendo el resto del juego! No fue hasta abril de 1997 o así que empezamos a trabajar en ello y evolucionó de forma increíblemente rápida para los estándares actuales. El multijugador llegó tan tarde al desarrollo que ya habíamos acabado con las animaciones, así que tuvimos que diseñarlo sin animación para mover al jugador estando en cuclillas. No había tiempo para algo así.

¿Fue el multijugador ideado, como se comenta, después de partidas al multi de *Bomberman* o *Doom*?

No creo que llegáramos a jugar al multijugador de *Doom* porque no teníamos PC, pero desde luego, pasamos un montón de tiempo jugando a *Bomberman* durante las horas de la comida, así como a una versión temprana y sin acabar de *Mario Kart 64*. Eran otras cosas además de las que parecería obvio que estábamos probando, y nos limitamos a seguir testeando el juego a diario, viendo qué funcionaba y qué no.

¿Cómo hicisteis para convertir un juego casi completo para un jugador en un multiplayer?

Tuve que introducir el concepto de 'jugador' en el juego y hacer que éste entendiera sus propiedades (posición, dirección, salud, munición, animaciones, y varios cientos más) en un sitio concreto. Y entonces abrirme paso por miles de líneas de código y asegurarme de que al acceder a los datos del jugador se tuviera en cuenta que podría haber más de un jugador. Cientos, posiblemente miles de asunciones ahora inválidas tenían que ajustarse, una a una. Y como el juego se había programado en C, que no obliga a los programadores a ser tan ordenados como habrían sido en C++, el código había sido escrito de una forma muy libre, con fragmentos sueltos y llenos de datos inútiles por todo el código base.

Parece un trabajo ciclópeo...

No sabíamos si funcionaría hasta que no empezamos. Mi mayor duda era si funcionaría a un framerate aceptable. Si tenía que procesar demasiados datos, ¿funcionaría a un cuarto del framerate y sería injugable? La única manera de averiguarlo era hacerlo, y por supuesto algunos de los niveles no estaban disponibles en multijugador por esas razones concretas. Por suerte, buena parte de ellos sí que funcionaron lo suficientemente bien como para que mereciera la pena continuar.

¿Mantuviste secreto el desarrollo del multijugador a ojos de los Stamper?

No tenía instrucciones de cambiar frenéticamente a otra ventana si aparecía Chris Stamper, pero en realidad no lo veíamos tanto. Habría sido fácil mantenerlo en secreto sin esfuerzo. No recuerdo exactamente cuándo les habló Martin de ello, pero fue bastante después de testear el concepto. Obviamente, yo estaba orgulloso de lo que habíamos conseguido, y la reacción de Chris a un buen trabajo siempre era positiva.



> "MI DUDA FUE SIEMPRE SI FUNCIONARÍA A UN FRAMERATE ACEPTABLE"
>
> Steve Ellis

¿No le preocupaba a Chris que el multijugador no fuera divertido porque puedes ver dónde están los enemigos?

Nunca pensé que la pantalla partida diera ese tipo de problemas porque si te pasas el rato mirando las otras pantallas, posiblemente no estás mirando la tuya lo suficiente como para permanecer en pie. Recuerdo discutir con Karl Hilton sobre los radares. Los odiábamos, así que acabamos metiendo un cheat para que los jugadores pudieran quitarlos. Decía algo así como '¿Ya estás contento, Karl?' cuando lo activabas.

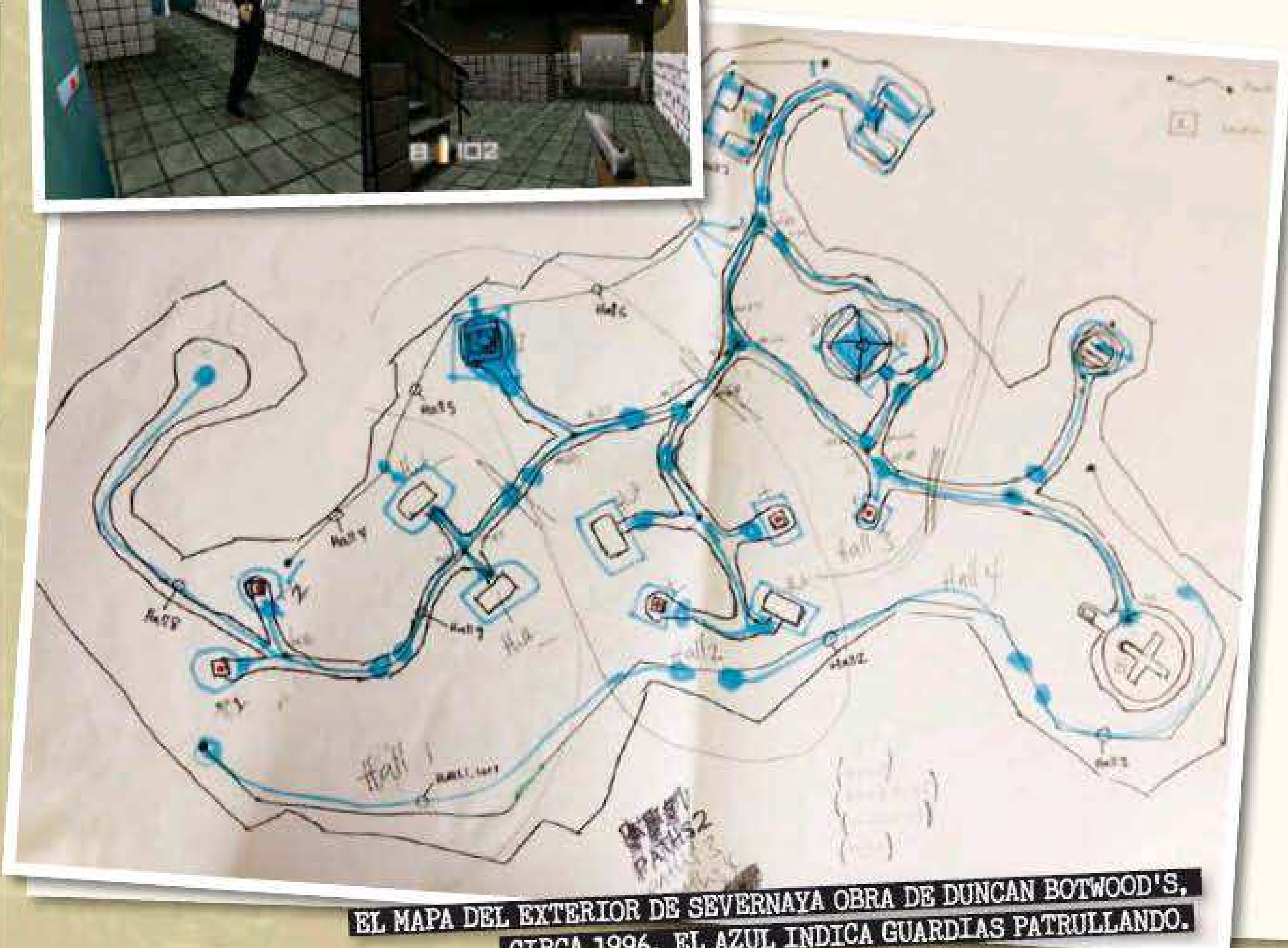
El multijugador no fue todo en lo que trabajaste, claro..

Cuando empecé, pasé mucho tiempo con lenguaje ensamblador en Spectrum y después en Amiga, así que hice mucha programación de bajo nivel y optimización en *GoldenEye*, con una gran variedad de cosas como mapeado de texturas, RSP Microcode y memoria virtual, que ayudaba a simular más RAM de la que realmente teníamos, gracias al acceso a la memoria del juego sólo cuando era necesario. Perdón por ponerme técnico. Trabajé en efectos visuales como explosiones, humo y agujeros de proyectiles, y añadí el emulador de Spectrum oculto, entre otras cosas.

¿Hasta qué punto fue importante el multijugador para el éxito de *GoldenEye*?

Creo que desafió las suposiciones de mucha gente acerca de lo divertido que podía ser el multijugador a pantalla partida, y se nos prestó mucha atención por ello. No creo que estuviéramos hablando del juego veinte años después, pese a sus muchas otras innovaciones.





EL MAPA DEL EXTERIOR DE SEVERNAYA OBRA DE DUNCAN BOTWOOD'S, CIRCA 1996. EL AZUL INDICA GUARDIAS PATRULLANDO.

¿LO SABÍAS?

GoldenEye incluye un emulador de ZX Spectrum y diez juegos enterrado en el código. Puedes acceder a él con un emulador de N64 y el parche adecuado.

LUGARES, LUGARES

ALREDEDOR DEL MUNDO CON BOND

CUBA



JUNGLE

■ Has sido alcanzado por un misil y debes escapar por esta jungla infestada de guardias. También está por ahí Xenia Onatopp.



CONTROL

■ Esta misión te lleva a conducir a Natalaya a un ordenador para que pueda hackearlo. Cuando empiece debes protegerla.



CAVERNS

■ Avanza por un montón de cuevas idénticas para encontrar tarjetas de seguridad que te permitan acceder a zonas cerradas.



CRADLE

■ El nivel final tiene otro límite de tiempo y te pondrá a detener a Trevelyan de su propósito de alinear el satélite GoldenEye.

DISPARA A MATAR

NUESTRA SELECCIÓN DEL LABORATORIO DE Q

RIFLE DE TIRADOR

■ No es el arma más sencilla de usar, pero tiene un alcance espectacular, permitiéndote matar desde una distancia segura.



RIFLE AUTOMÁTICO

■ Necesitas acercarte, que no es la mejor idea del mundo, pero el premio es un zambombazo que pondrá del revés a tu oponente.





LANZACOHETES

■ Lo mejor de este trozo de metal es que no necesitas ser súper preciso. Asegúrate de que tus víctimas estén en el radio de la explosión.



MINA REMOTA / DE PROXIMIDAD

■ Perfecta para niveles plagados de enemigos. Planta un par y espera a oír los gritos de frustración de tu rival.

PISTOLA DORADA

■ Sólo disponible en el Modo Historia con cheats, pero también en multijugador. Muy disputada, ya que puede matar de un disparo.



KF7 SOVIET

■ Posiblemente, una de las armas más equilibradas del juego. Buena munición, alcance decente y bastante poderosa.





KLOBB

■ Recibe su nombre de Ken Lobb, de Nintendo. Esta pistola maravillosamente patética es tan icónica que hemos tenido que incluirla.



RC-P90

■ Este arma lo tiene todo: gran penetración, una loquísima capacidad en el cargador y buen daño. También dispara a una velocidad extraordinaria.

DD44 DOSTOVEI

■ No tan precisa como la PP7, pero almacena más balas, y lo que sí tenemos claro es que las balas sirven para matar a los enemigos.



LÁSER MILITAR

■ Este láser militar no tiene limitaciones de munición, convirtiéndola en un arma muy útil en un tiroteo. Y tiene una pinta muy guay.





GRANADA

■ Tienes que tener cierta habilidad para lanzarlas, pero el daño que provocan cuando alcanzan sus objetivos no debe subestimarse. Tíralas y huye.



COUGAR MAGNUM

■ La precisión es ridícula, pero con su potencia podrías parar a un rinoceronte. Y hará que te sientas como Clint Eastwood, que mola.

20 RPG JAPONESES DE LOS 90

QUE DEBERÍAS JUGAR ANTES DE MORIR





Todos los géneros han tenido su "época dorada", un momento dulce en que la creatividad y la originalidad no tenían techo. Los 90 fueron los del rol japonés...

Por: Francisco Javier Cabal

Casi todas las épocas y generaciones de hardware han tenido un género "predilecto" (incluso dos), en el que la producción y la calidad subían de nivel, en aspectos como la creatividad, la capacidad técnica o la ambición, convirtiéndose en los referentes en los que se fijaría todo lo que viniera a continuación. Primero fue *Pong* y sus clones; después, los matamarcianos, a los que siguieron los plataformas, la velocidad...

Pero en los noventa, y gracias a que los sistemas domésticos eran más potentes y estaban asentados tras la generación de 8 bits (encabezada por Famicom, SG-1000 y ordenadores personales como el NEC PC-8801), el rol japonés vivió su momento más dulce, un fenómeno que por suerte también acabó saltando a Occidente, ayudando así a asentar el género tras un primer asalto que se quedó en algo bastante "tibio" (se lanzaron en EE.UU., que no Europa, los primeros *Final Fantasy* y *Dragon Quest* para NES pero sin rozar apenas la gloria vivida en Japón).

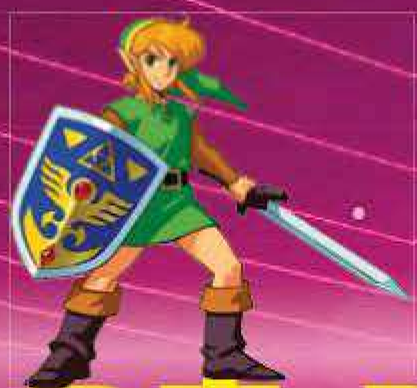
Un género, el J-RPG, que desde sus orígenes ha intentado capturar las sensaciones y emociones de los juegos de rol de mesa, trasladando sus ideas a unas mecánicas y unas características muy marcadas (combates por turnos, sistemas económicos, de experiencia y niveles que nos permitían comprar y utilizar mejor equipo y hechizos...), pero a la vez sumamente abierto al incorporar todo tipo de ideas y mecánicas. De hecho, la década de los noventa es, sin duda, la época en la que el género comenzó a experimentar con nuevas ideas, tramas y posibilidades técnicas que ampliaron aún más el espectro de posibilidades que ofrecía el género. Si bien las principales variables ya se habían instaurado en la generación de los 8 bits (action RPG, S-RPG...), como algunas de las sagas decanas del género, en los 90 se ramificaron aún más estos subgéneros, dando lugar, a un espectro más rico y variado. Así, por ejemplo, si el rol táctico ya existía, una serie como *Ogre Battle* se encargó de revolucionar el género abriéndolo con ideas como unas batallas con unos equipos mucho más especializados, en perspectiva isométrica y con un sistema de decisiones que iba ramificando la trama y llevaba al jugador por distintos caminos, según lo que decidiera en cada momento clave.

Un RPG para cada jugador

Además, si en los ochenta el rol japonés giraba en torno a historias algo simples, con la siempre presente y manida lucha entre el bien y el mal desde distintos ángulos, en los noventa irrumpieron con fuerza otras variables: el cuidado del planeta, elementos religiosos, la vida, la muerte, el papel de las armas en la sociedad, la huella de la civilización... Hubo una explosión creativa que permitió que cualquier idea pudiera incorporarse a un juego de rol. Y no sólo eso. La experimentación fue mucho más allá...

Ambientaciones propias de la ciencia ficción, del Lejano Oeste, sobre la génesis de la Tierra... No había límites, ni siquiera a la hora de enrevesar la historia o probar nuevas mecánicas jugables: ¿combates al estilo beat'em up? ¿Zonas repletas de saltos y plataformas? ¿Coleccionar monstruos o animales que nos cedieran sus poderes? ¿Viajes en el tiempo? ¿Dimensiones paralelas? ¿Varios personajes manejables? ¿Multijugador cooperativo? Si quedaba alguna piedra por levantar, los estudios japoneses la levantaron, en pos de ofrecer experiencias nuevas. Y todas, casi siempre, con unas memorables bandas sonoras que aún retumban en nuestros tímpanos.

En la segunda mitad de los noventa llegaron las consolas de 32 bits, con PlayStation y Saturn a la cabeza, máquinas que con su capacidad poligonal, y la adopción del formato CD (con el exponencial aumento de capacidad para guardar pistas de audio, escenas de vídeo y otros elementos), volvieron a empujar los límites del género. A esta época pertenece uno de los J-RPG más queridos de todos los tiempos, *Final Fantasy VII*... Un juego que, si bien puede estar entre las obras mas populares del género, y que se gestó en una época increíblemente creativa, no es menos cierto que tomó como base mucho de lo que sus antecesores ya habían creado en los 16 bits, pero bajo un entorno técnico distinto. Fue más una evolución técnica, que jugable. Por eso, en estas páginas hemos seleccionado los 20 J-RPG que deberías disfrutar antes de morir, centrándonos sobre todo en aquellos que hicieron algo único, distinto, y que en la mayoría de casos dejó una huella imborrable. Echaréis en falta algunos nombres, eso por descontado, y con otros no estaréis de acuerdo... pero nadie puede negar que estos 20 títulos apostaron por hacer algo distinto, y en muchos casos lo consiguieron, alcanzando el estatus de juegos de culto y verdaderas obras maestras que, hoy en día, siguen resistiendo el paso del tiempo como unas jabatas. ★





20 JOYAS DEL J-RPG

Chronno Trigger

■ Enix ■ 1995 ■ SNES ■ Portado a : PSX, DS, PC, móvil ■ Inglés/cast. (sólo móvil)

Para muchos, la obra cumbre del género, y un título adelantado a su tiempo por muchas y variadas razones: viajes en el tiempo, misiones secundarias para profundizar en los personajes, posibilidad de concluir la aventura con diferentes finales, un sistema de batalla único, gráficos que exprimían la capacidad de Super Nintendo, sin olvidar unos diseños de Akira Toriyama, simplemente geniales.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque logra mantener un gran equilibrio en todo: la historia es muy buena, pero sin caer en retorcidas complejidades; la jugabilidad es original, pero siempre se mantiene sencilla; los gráficos, el sonido y su humor, maravillosos.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Su capacidad para sorprender sigue intacta 20 años después. Sigue siendo único.





Final Fantasy VI

■ Square ■ 1994 ■ SNES ■ Portado a: GBA, PSX, PC, móvil... ■ Inglés, castellano

El lanzamiento original de SNES no llegó a Europa, y en USA se lanzó como *FFIII*... pero nada ha impedido que, para muchos, sea el mejor *FF*.



¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Las bases de la saga ya estaban definidas, pero las reforzó con una trama más madura, un pixel art más cuidado y unos personajes inolvidables.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque es una de las obras clave de la Square noventera (y porque lo tienes hasta para el móvil).

Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

■ GameFreak ■ 1996 (Japón) ■ Game Boy ■ Disponible en: eShop ■ Castellano

La fiebre por la captura de monstruos (y su evolución) comenzó aquí. Un mito que, aunque nos llegó tres años tarde respecto a Japón, caló hondo entre niños, y no tan niños, de los 90.



¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Sentó las bases de la saga: capturar pokémon (151), entrenarlos, competir contra otros gimnasios, intercambiarlos...

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Cuando algo mueve a tanta gente, algo bueno tendrá. De hecho, la fórmula sigue fiel a sus orígenes.

Secret of Mana

■ Square ■ 1993 ■ SNES ■ Portado a: PS4, Vita, PC, móvil ■ Inglés/Castellano

Square tuvo hueco para el Action RPG, con una colorista propuesta con cooperativo para hasta tres jugadores e ideas como detener la acción para tomar decisiones.



¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Su exquisita jugabilidad, y porque sigue siendo único por su multijugador.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Por su cooperativo, y porque el reciente "remake" lo ha adaptado bien a las 3D (y en castellano).

Tactics Ogre Let's Cling Together

■ Quest ■ 1995 ■ SNES ■ Portado a: PSX, Saturn, PSP ■ Inglés

La secuela de *Ogre Battle* cambió de registro al sustituir las batallas de ejércitos a gran escala por unas refriegas entre equipos de unidades individuales en vista isométrica.



¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque sentó las bases del los J-RPG más tácticos, diferenciando unidades y habilidades, con una buena historia de fondo.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque en 2011 se relanzó en PSP, con numerosas mejoras (y su estilo encaja a la perfección en una portátil).

Earthbound

■ Ape Inc./HAL Lab.
■ 1994 ■ SNES
■ Disponible en: Wii U
■ Idiomas: Inglés



De forma casi automática, muchos asociamos el rol a mundos de fantasía de corte medieval y héroes de reluciente armadura. Pero ya en 1994 este irrepetible título tiró por tierra esa asociación. ¿Niños como protagonistas? ¿Una invasión alien? ¿En un pueblecito de la "actualidad"? Una joya que, por desgracia, no llegó a Europa hasta 2013 (eShop de Wii U).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Su grado de surrealismo es único en el género, y su sistema de combate es original. Su humor rompe a menudo la cuarta pared.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Aparte de otras entregas de la saga *Mother*, no hay nada igual. Y al estar en Wii U, ya no te arruinarás...

Dragon Quest V

■ Chunsoft ■ 1992
■ SNES ■ Portado a: PS2, DS, Móvil
■ Idiomas: Castellano



El primer juego de esta venerada serie para SNES no salió de Japón hasta 2009 (remake para DS) pero es considerada la mejor entrega de 16 bits por aspectos como la narrativa, que cuenta la historia del héroe durante varias épocas de su vida. Y con diseños de Akira Toriyama (personajes y criaturas).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Es un J-RPG clásico "de verdad" (combates por turnos, mecánicas...), pero con una narrativa y diseño sobresalientes.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Junto con *DQVI*, *VII* y *VIII*, puedes jugarlo en portátil y en castellano (muy bien localizados).

The Legend of Zelda a Link To The Past

■ Nintendo ■ 1992 ■ SNES ■ Portado a: GBA
■ Inglés/Castellano



Considerado como uno de los mejores y más influyentes juegos de todos los tiempos, sus gráficos y su refinada jugabilidad sentaron las bases del rol de acción, instalando ideas que siguen vigentes en los *Zelda* actuales, como por ejemplo, la existencia de la Espada Maestra.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque resulta tan divertido como hace 26 años. Por sus mazmorras, sus puzles o su acción no pasa el tiempo.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Pues... por todo. Historia, música, jugabilidad, diseño, mazmorras... todo está cuidado y pulido al máximo.

Mystic Quest Legend

■ Square ■ 1993
■ SNES ■ Portado a: Wii (eShop) ■ Inglés



Muchos se llevarán las manos a la cabeza... ¿este juego aquí? La respuesta es sencilla: si nunca has jugado a un J-RPG, es un buen título para desfogarse y familiarizarse con muchas de sus mecánicas e ideas. Sencillo de jugar, combates por turnos (no aleatorios), con una historia simple y fácil de seguir y algunos elementos memorables, como la banda sonora. No triunfó, pero nadie puede negarle su esfuerzo por acercar el género a la gente.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Lanzado en EE.UU. como *Final Fantasy Mystic Quest*, la prensa americana lo llamó "un FF con crisis de identidad", pero lo cierto es que su identidad está clara: un J-RPG para los que no han jugado a J-RPG.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Está pensado para los profanos en el género. *Mystic Quest* para GB es mejor como juego (es un *Mana*).

Illusion of Time

■ Quintet ■ 1995 ■ SNES
■ Portado a: -- ■ Castellano

Muchos lo recordarán por la enorme caja en la que se vendía, que ponía bien claro que el juego tenía los textos en castellano y un libro de pistas de 74 páginas. Y no era lo único en lo que este action RPG era atípico. Para empezar, manejamos a un total de tres personajes distintos a lo largo de la aventura, cada uno con poderes que nos permiten acceder a distintas zonas. No tiene sistema de experiencia, ni dinero ni tiendas donde comprar equipo. Raro, ¿eh?.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Ideas propias, fusión de fantasía y realidad (hay lugares como las ruinas Inca)...

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Historia llena de giros, inteligentes puzles, sistemas jugables únicos...







Super Mario RPG Legends of the Seven Stars

■ Square
■ 1996 ■ SNES
■ Portado a: --
■ Idiomas: Inglés



Square, la reina del género en 16 bits, desarrolló el primer RPG con la licencia de *Super Mario*, bajo la supervisión de Miyamoto. La fusión Square/Nintendo fue perfecta.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO?
Creó la base de los RPG de Mario (*Paper Mario, M&L SuperStars...*). Su guión, los asequibles duelos por turnos y los bellos gráficos hicieron el resto.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque tras más de 20 años sin pisar Europa, ya puedes hacerlo disfrutarlo gracias a SNES Mini.

Soleil

■ Nextech ■ 1994
■ Mega Drive
■ Portado a: --
■ Ing./Cast.



O *Crusader of Centy*, como se le conoce en USA, es para muchos el precursor de *Pokémon*. ¿Por qué? Pues porque el protagonista, Corona, pierde el don de hablar con humanos, pero puede hablar con animales. Capturarlos, le confiere nuevas habilidades (correr más, espada de fuego...).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Probablemente es uno de los mejores Action RPG de Mega Drive. Gráficos, sonido, secretos, mensaje... todo está a gran nivel.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Simple y llanamente, porque es el equivalente a *Zelda* en Mega Drive. Un juego bello y con ideas originales.

Terranigma

■ Quintet
■ 1996 ■ SNES
■ Portado a: --
■ Castellano



Otro clásico de la época dorada del J-RPG en SNES (aquí no se vendió con caja grande), que nos pone en la piel del responsable de la resurrección de la Tierra (y de su evolución). Un action RPG con ideas propias (no hay puntos de magia, sino anillos de uso limitado).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO?
Es un adelantado a su tiempo. Trata temas como el Génesis, la huella del hombre en la Tierra (las ciudades a las que ayudamos crecen) y... todo es muy bello.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Todo es exquisito, los distintos tipo de ataque en combate, la BSO, el estilo visual... Y en castellano.

The Story of Thor

■ Ancient ■ 1995
■ Mega Drive
■ Portado a: Wii, Móvil
■ Idiomas: Ing./Cast.



Conocido en otros territorios como *Beyond Oasis*, es otra aventura con toques de rol al estilo *Zelda*, pero con un diseño artístico incluso superior (sólo hay que ver los enemigos finales, las animaciones...). Flirtea también con el beat'em up y la aventura (saltos incluidos), lo que le da un toque diferente.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? A pesar de no ser un género muy pródigo en Mega Drive, pocos eran tan bellos. Mecánicas como conseguir a cuatro entes elementales (e invocarlos con la ayuda de su elemento), le daban un toque único.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? No sólo porque es bueno: lo tienes gratis en móvil (y traducido). Con un argumento así, ¿quién se resiste?

Phantasy Star II

■ Sega ■ 1990 ■ Megadrive ■ Portado a: Saturn, GBA, PS2, Wii, Móvil ■ Inglés

Considerado como uno de los primeros RPG de 16 bits, al igual que su precursor en Master System, fue una "rara avis" al apostar por una ambientación de ciencia ficción, en lugar de la típica fantasía heroica. Incluso la trama (que tocaba temas más trascendentales) o la construcción de los personajes, desde el punto de vista de la personalidad, fueron decisivos y marcaron parte de lo que el género vería nacer después, dejando su huella en sagas tan influyentes como *Final Fantasy*, entre otras.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Épico, dramático, con unos personajes que es fácil involucrarse, ambientación... ¿por todo?

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Como *Story of Thor*, está gratis en móvil. Así no gastarás ni un céntimo...





Wild Arms

■ Media.Vision ■ 1998 ■ PSX
■ Portado a: -- ■ Castellano

Aunque en Japón se lanzó en 1996 y fue uno de los primeros RPG con combates por turnos con personajes poligonales (la exploración es a la antigua usanza, con gráficos pixelados 2D), por lo que más se recuerda a este título es por la fusión de los tópicos del género con una ambientación típica del Western (personajes, música... todo). El resultado es único, y más si le añadimos que, cuando se lanzó, llegó traducido al castellano.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Por su ambientación, por los temas que trata (armas, cuidado del planeta...).

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque cuesta 4,99 € para PS3, PSP y Vita (en inglés).





Shining Force II

■ Sonic! Soft. Planning ■ 1994 ■ Mega Drive ■ Portado a: Wii VC, PS2, PS3, 360, PC ■ Idiomas: Inglés



Desarrollado por el estudio que acabó llamándose Camelot, este RPG táctico suele ser un fijo en el Top 5 de los mejores juegos de Mega Drive. Es más grande y menos lineal que su precursor y con más clases de unidades (y un sistema de evolución que permite promocionar a las clases más fuertes al llegar al nivel 20).

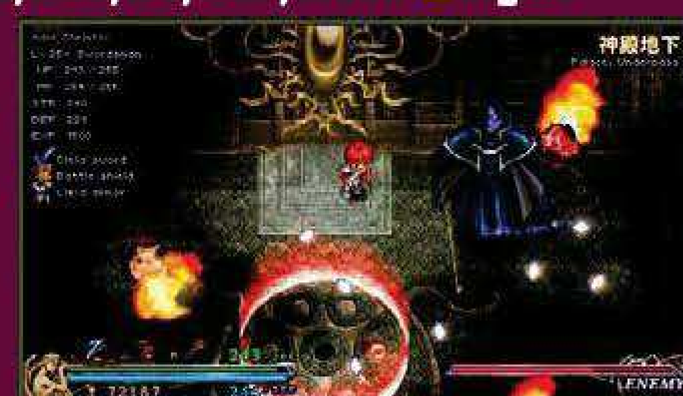
¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque es el mejor exponente del género en MD, por planteamiento, opciones, gráficos... hasta la BSO, que no le pega, mola.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque suele ser un fijo en todas las listas de los mejores juegos de todos los tiempos. Suficiente, ¿no?

Ys Book I & II

■ Nihon Falcon ■ 1990 ■ Turbografx CD ■ Portado a: PC, PS2, DS, PSP, Móvil ■ Inglés

La veterana serie *Ys* siempre ha gozado de una gran reputación por sus buenas historias, gran jugabilidad y banda sonora. Prueba de ello es que las dos primeras entregas han tenido dos "remakes" y con el segundo, para PSP, por fin hemos podido degustar las dos en Europa (*Ys II* no nos llegó en su día).



¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque a 31 años de su lanzamiento, sus tramas siguen vigentes. Y con el remake *Chronicles*, la jugabilidad está al día.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque puedes disfrutarlo en formato digital, en PSP y Vita, por 9,99 €. Buenos juegos a buen precio.

Tales of Phantasia

■ Namco ■ 1994 ■ SNES ■ Portado a: PSX, GBA, PSP, Móvil ■ Inglés/Cast. (GBA)



No es, ni de lejos, el mejor de la serie *Tales of* (algunos aspectos han envejecido mal) pero sí una parada obligatoria para cualquier fan del género más "clásico". Fue el primero en llegar a Occidente, en GBA, de la mano de Nintendo. Aquí ya estaban presentes sus excelentes guiones, los personajes bien definidos, los combates 2D con elementos de acción...

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Desde los combates aleatorios a la historia de gran calidad, o los héroes que abordan temas como la muerte de forma natural...

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque todavía se pueden encontrar copias de GBA, con textos en castellano, a precio "razonable".

Alundra

■ Matrix Software ■ 1998 ■ PlayStation ■ Disponible en: PSN ■ Castellano

Si *The Legend of Zelda* tuvo un alumno aventajado en PlayStation, ese fue *Alundra*. Una aventura con muchos parecidos (combates de acción, mazmorras...), pero que hizo gala de un fabuloso arte pixelado, y sobre todo, por contar con unos puzles realmente demoníacos. No era, para nada, un juego fácil.



¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque no hay ningún otro juego de corte similar, al estilo *Zelda*, en la consola de Sony que lo supere. Ni su secuela, ya poligonal, consigue superarlo.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque, por momentos, es incluso superior a *Zelda*. Y porque está en el Store para PSP y Vita por 4,99 €.

OCTOPATH TRAVELER™



Ahora que hemos recordado a los grandes RPG nipones de los 90, es hora de echar un vistazo a un título que está llamado a tomar el relevo del género en Nintendo Switch. ¡Bienvenidos a Orsterra!

Ofrecido por Axel Springer Brandlab.

Mezclar lo viejo y lo nuevo es una fórmula que, cuando se hace bien, suele dar muy buenos resultados. Son muchos los ámbitos que en la actualidad apuestan por este atrevido cóctel: moda, arquitectura, cocina y, por supuesto, videojuegos son solo algunos de los mercados que defienden la coexistencia, en un mismo proyecto, de elementos tradicionales con otros originales, o de plena actualidad.

Y lo cierto es que es una forma de pensar muy lógica: la nostalgia, como seguro sabéis, es un arma de doble filo. A casi todos nos encanta evocar grandes recuerdos del pasado, pero hay veces que, cuando los revivimos en la práctica, por ejemplo jugando a un título clásico, parte de esa magia se rompe al enfrentarnos a mecánicas que han quedado claramente obsoletas con el paso de los años. Entonces, ¿por qué no quedarse con lo mejor de esa parte nostálgica y mejorar, o mejor dicho, adaptar a los tiempos actuales, las dinámicas anticuadas?

Pues justo eso es lo que han buscado Square Enix y Acquire (el estudio responsable de la saga *Tenchu)* con *Octopath Traveler*: ni más ni menos que crear un RPG que beba de los grandes clásicos de la era de los 16 bits, pero sin renunciar a todo lo que pueden aportar más de 25 años de evolución en el género. El juego estará disponible el próximo 13 de julio, y ahora vamos a repasar sus mejores características.



Buscando un estilo propio

El primer gran ejemplo de esta filosofía lo encontramos en el apartado técnico. Al inicio del desarrollo, el equipo tenía claro la necesidad de utilizar sprites para representar su universo. Sin embargo, usando únicamente técnicas de renderizado en 2D todo resultaba demasiado plano, uno de los males endémicos de la mayoría de RPG de los 90. Por ello, y para dotar de mayor profundidad a los escenarios, idearon una técnica propia, a la que llamaron HD-2D.

En esencia, y apoyándose en las virtudes del motor Unreal Engine 4, la solución pasaba por combinar entornos poligonales con personajes y texturas pixeladas, añadiendo a su vez efectos en alta definición y una compleja iluminación en tiempo real. Lograr una integración total de todos estos elementos no fue una tarea sencilla. Y, según confesó Masashi Takahashi, productor del proyecto, necesitaron un gran número de ajustes hasta dar con equilibrio perfecto.

Por ejemplo, en la etapa inicial tuvieron ciertos problemas a la hora de ajustar aspectos como la profundidad de campo, la saturación o la resolución. Y es que había que encontrar el punto justo en el que todo resultara "actual", pero sin perder la esencia del aspecto "pixel art". Un trabajo artístico que, por cierto, Square Enix encargó a Acquire debido a su gran evolución tras *What Did I Do to Deserve This, My Lord*, un título de estrategia que llegó a las PSP europeas en 2009 y que estaba repleto de alocados sprites.

Gracias un duro trabajo y a grandes dosis de talento, el resultado visual que lograron es excelente. Basta con disfrutar de la demo del juego, disponible en eShop, o leer los comentarios de decenas de jugadores en Twitter, con la etiqueta #DemoDeLeyenda, para descubrir que han cumplido sobradamente su objetivo: crear un apartado gráfico que logra agitar a nuestro yo del pasado y sorprendernos a partes iguales.

Por supuesto, todo este esfuerzo no serviría de nada si no se contara con una ambientación a la altura. Y *Octopath Traveler* tampoco defraudará en ese sentido. Orsterra, el mundo que da vida a la aventura, nos presentará un vasto universo de fantasía medieval muy rico en detalle y con una marcada identidad propia. No faltarán los pueblos en los que explorar o comerciar, las

Puro arte en movimiento

El excepcional trabajo que se está realizando en el plano gráfico y artístico nos brindará un universo con un estilo único. A la acertadísima mezcla entre escenarios poligonales y personajes en 2D, habrá que sumar un precioso uso de la iluminación en tiempo real y de otros recursos, como la profundidad de campo variable. Este efecto de desenfoque, además de ser de lo más espectacular, servirá también para dar mayor énfasis a la narrativa, centrando la atención en personajes o puntos concretos del escenario.







▶ zonas abiertas que recorrer ni, por supuesto, las peligrosas mazmorras repletas de enemigos. Pero lo mejor de todo es tendremos las posibilidad de afrontar la aventura desde 8 puntos de vista diferentes, los mismos que héroes habrá disponibles desde el inicio.

Cada personaje iniciará su viaje desde un lugar diferente del mapa, y sus motivaciones serán totalmente distintas a las de los demás. Esto nos permitirá vivir 8 arcos argumentales únicos que, según nuestra forma de progresar en el juego, podremos llegar a enlazar en una única partida. Es decir, que si tomamos las decisiones adecuadas, todos los personajes se cruzarán en algún punto del camino, momento en el que viviremos la historia que le ha llevado a ese lugar en concreto y a unirse a nuestro grupo.

Por si esto fuera poco, cada héroe tendrá un trabajo (o clase) diferente y unas habilidades de campo, llamadas Acciones de Senda, únicas. Esto hará que el desarrollo varíe de forma importante según con quién estemos jugando. Por ejemplo, Cyrus, tendrá como trabajo principal el

Orsterra, un mundo dispar

La diversidad será uno de los puntos fuertes de Orsterra, el mundo donde se desarrollará la historia de *Octopath Traveler*. Su ambientación será de corte medieval, por lo que no faltarán densos bosques o escarpadas zonas montañosas. En lo relativo a sus pueblos y ciudades, la tónica será similar y visitaremos lugares de lo más variopinto. Todos estos asentamientos tendrán una identidad propia que, en muchos casos, estará fuertemente marcada por su ubicación. Esto se reflejará a la perfección en el estilo xw de sus construcciones y en el desempeño de sus habitantes. Por ejemplo, al este del mapa se situará una región, compuesta por una península y varias islas, en la que la pesca será el principal medio de vida de sus residentes.



8 héroes



A este fiero guerrero le guiará su ansia de venganza. ¿Qué oscura historia esconderá su pasado?

Olberic



La búsqueda de un misterioso libro será el punto de partida de la historia de este sagaz erudito.

Cyrus



El pasado de este habilidoso ladrón es tan desconocido que muchos le creen un fantasma.

Therion



Devolver la luz al mundo es lo que más ansía esta clériga, capaz de reclutar a los habitantes de Orsterra.

Ophilia



»Todos los pueblos de Orsterra tendrán diferentes comercios en lo que podremos adquirir nuevas armas, equipo u objetos. Por supuesto, tampoco faltarán las clásicas posadas en las que pasar la noche para recuperar la salud.

oficio de erudito, y su Acción de Senda será "escrutar". Este comando, que podremos usar en cualquier momento mientras exploramos, le permitirá obtener información de la gran mayoría de ciudadanos de Orsterra con los que nos topemos. Así, en un momento de la aventura nos veremos inmersos en la investigación de un enrevesado misterio. Cierto personaje secundario pedirá ayuda a Cyrus, y nosotros tendremos que utilizar sus dotes para analizar a cada habitante, reunir pruebas y, finalmente, acusar al culpable. Y habrá que hacerlo bien, si no queremos echar por tierra nuestra reputación en el pueblo.

Este que os hemos relatado es solo un ejemplo, pero si tenemos en cuenta que habrá otros 7 héroes, ya os podéis hacer una idea de la profundidad y variedad de situaciones de la que gozará la aventura. Y más teniendo en cuenta sus Acciones de Senda únicas, como el "retar a un duelo" del guerrero Olberic, o la seducción de Primrose, una sugerente bailarina que contará con el don de conseguir que le acompañe casi cualquier incauto aldeano. ¡Pero esto no será todo! Como no podía ser de otra manera, cada trabajo aportará unas capacidades, o talentos, en combate. Y no solo eso, sino que cada personaje podrá aprender otro trabajo diferente al suyo, que no le permitirá realizar sus acciones de campo, pero sí utilizar sus beneficios a la hora de luchar, lo que aumentará el nivel estratégico de los combates. Y creednos, cualquier ayuda en estas refriegas será bienvenida...

Mucho más que turnos

Los combates serán todo un derroche de estrategia. Si habéis probado la demo del juego, seguro que ya sabéis a lo que nos referimos. Pero, en caso contrario, debéis saber que, una vez más, nos encontraremos con una propuesta que aunará conceptos clásicos con otros realmente originales. Para empezar, las batallas contarán con el tradicional sistema aleatorio de encuentro con los enemigos y de acciones por turnos. Por su parte, y como novedad, se añadirán ciertas mecánicas diferenciadoras. La más destacable será la inclusión del Modo Impulso, una habilidad, común a todos los personajes, que les permitirá multiplicar el efecto de sus movimientos ofensivos, defensivos y mágicos. Gestionar bien su uso será una de las claves para la victoria, ya que su energía se recargará con cada tirada. Si lo dominamos con maestría será mucho más fácil hacer que los enemigos entren en "Ruptura", o lo que es lo mismo, que queden incapacitados durante un turno completo.

Para lograr este efecto habrá que atacar con todo a los puntos débiles de cada uno de ellos. Algunos enemigos serán vulnerables a las magias de fuego, otros a los ataques con espada, otros a las flechas de nuestros arqueros... Lo malo (o divertido) es que solo revelaremos sus puntos flacos cuando realicemos un ataque

> Los combates se disputarán por turnos, y su dificultad será bastante elevada

correcto, por lo que al inicio iremos a ciegas. Por suerte, ciertos personajes, como el propio Cyrus, tendrá el talento de revelar una de las debilidades de los enemigos al principio de la batalla. Eso sí, esto tampoco nos garantizará la victoria, ya que la dificultad será muy exigente.

A diferencia de la demo, la versión final del juego rebajará el ritmo de encuentros aleatorios, pero en su lugar aumentará la dificultad y duración de los combates. Así, casi cualquier encontronazo nos obligará a emplearnos al máximo, por lo que siempre deberemos gestionar de ▶

8 historias



Detrás de su sonrisa en el escenario, esta bailarina oculta una vida realmente desdichada.

Primrose



Este boticario es tan ducho obteniendo información como curando a sus aliados en el campo de batalla.

Alfyn



A sus 18 años, esta mercader tiene un don innato para comerciar con objetos inaccesibles para otros.

Tressa



El arte de dominar bestias para que la ayuden en combate no es ningún secreto para esta cazadora.

H'aanit



▶ forma inteligente los recursos, asignar una tarea específica a cada uno de los personajes de nuestro grupo, etc. Esta fórmula alcanzará su cenit en los enfrentamientos contra los enemigos finales, que serán especialmente duros. Nosotros tuvimos la oportunidad de disfrutar de uno de estas batallas en el showroom de Nintendo en Madrid y, creednos, hacía mucho tiempo que no nos topábamos con un reto de tales dimensiones. Tanto, que después de más de 15 minutos de intensa lucha, caímos sin remedio. Y eso que nos empleamos al máximo y que, por consejo de la persona encargada de la presentación, paramos antes en las tiendas del pueblo más cercano para abastecernos de objetos curativos y adquirir equipamiento más poderoso. Eso sí, pese a la derrota, en ningún momento tuvimos la sensación de "injusticia". Todo apunta que el resultado de las batallas dependerá enteramente de nuestro nivel, de la calidad del equipo que llevemos y, en especial, de nuestra destreza a la hora de desplegar las distintas estrategias en cada turno. Vamos, que no encontraremos los típicos combates contra enemigos "rasos" en los que todo se limita a realizar dos o tres ataques físicos para ganar, ni tampoco sufriremos con jefes vitaminados que nos ponen las



» Las mazmorras no faltarán a la cita. En ellas, los encuentros contra enemigos será totalmente aleatorios, aunque su frecuencia será contenida. La idea será apostar por unas batallas menos numerosas, pero más duraderas.

Explora las Acciones de senda

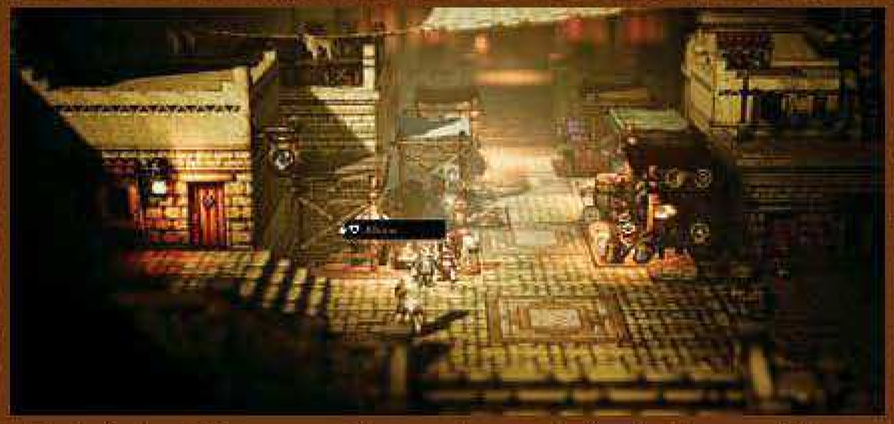
Los 8 personajes principales tendrán un trabajo (o clase) que, entre otras cosas, les aportará una Acción de Senda propia. Esta habilidad de campo permitirá a cada héroe interactuar con su entorno de dos maneras diferentes. Por un lado, cada uno será capaz de realizar acciones exclusivas, como activar dispositivos concretos. A su vez, todos tendrán un comando especial para interactuar de forma única con el resto de habitantes del mundo de Orsterra. Esta peculiaridad permitirá que las 8 historias sean muy diferentes entre sí y que presenten mecánicas totalmente diferenciadoras.



» Algunos objetos solo podrán ser manipulados por un personaje en concreto, ya que precisarán de una habilidad exclusiva..



» Cada héroe tendrá una personalidad propia, por lo que su manera de interactuar con los habitantes de Orsterra será muy particular.



» La bailarina Primrose podrá usar el comando "seducir" para obligar a otros personajes a que la sigan o que acudan a un lugar concreto.



» Las Acciones de Senda podrán fracasar, lo que a veces hará que nos metamos en problemas con la víctima de nuestras tretas.

Batallas clásicas, pero renovadas

Los combates se desarrollarán por turnos, pero contarán con un ritmo muy dinámico. Podremos cambiar de arma (espada, arco, daga...) con tan solo pulsar un botón, y el acceso a los menús de magias será realmente intuitivo. Además, el Modo Impulso, con el que multiplicaremos el efecto de nuestras acciones, aportará un toque aún más estratégico. Combinar todas estas acciones será necesario para descubrir las debilidades de los enemigos, y así adquirir una clara ventaja en las batallas, que siempre nos exigirán dar el máximo debido a su elevada dificultad.




» Los enfrentamientos contra jefes serán especialmente duros y largos. Para vencer tendremos que trazar una buena estrategia y asignar a cada personaje de nuestro grupo un rol determinado, como curar o lanzar ataques mágicos, teniendo siempre en cuenta sus talentos exclusivos.

cosas más difícil de la cuenta de forma artificial. Por lo que hemos visto, parece que el nivel de cada batalla se adaptará siempre a nuestro progreso para ofrecer un nivel muy exigente, pero totalmente equilibrado.

Pasión por el detalle

Para completar este mastodóntico trabajo, Square Enix no ha escatimado recursos en el resto de apartados, como el sonoro. La música del juego correrá a cargo de Yasunori Nishiki, un joven compositor que se ha inspirado en los grandes RPGs de los 90 para crear las partituras que nos acompañarán durante la aventura. Y, una vez más, su objetivo ha sido crear unas melodías que "descongelasen" nuestros recuerdos del pasado, pero que a su vez se adaptasen a la era moderna. Para lograrlo, ha compuesto un amplio número de temas orquestados de corte clásico, pero producidos con la más puntera tecnología de edición de sonido. Y ya os podemos adelantar que la calidad de las piezas será altísima.

Por su parte, las voces de los personajes estarán disponibles en inglés o japonés, por lo que podremos elegir un idioma u otro desde el menú principal. Eso sí, todos los textos estarán traducidos al castellano. Y, por lo que hemos podido comprobar, la calidad de la adaptación será muy alta, en especial en los diálogos entre los personajes, que reflejarán a la perfección su carácter o forma de pensar.

Llegados a este punto, solo nos queda haceros una confesión: cuando oímos hablar por primera vez de "*Project Octopath Traveler*", el nombre inicial del proyecto, nos sonó un tanto pretenciosa la idea que nos proponían: crear un juego que aglutinara lo mejor de los RPG de la era de los 16 bits, pero que modernizara la fórmula sin perder su esencia. Sin embargo, y después de haber disfrutado de su demo y de unas horas con la versión final, esa incredulidad ha dado paso a una gran impaciencia por echar el guante al juego completo y perdernos en el pixelado mundo de Orsterra. Muy atentos a este título, porque puede convertirse no solo en uno de los mejores exclusivos del catálogo de Nintendo Switch, sino también en el renacer de un género que amamos como pocos. *



Un equipo comprometido

Los miembros de Square Enix y Acquire, con Miyauchi y Takahashi a la cabeza, pidieron a los jugadores que les hicieran llegar sus sugerencias sobre la demo, lanzada en septiembre de 2017. La versión final del juego incluirá un importante número de los cambios y ajustes que más demandaron todos los que se animaron a participar en esta estupenda iniciativa.



» Keisuke Miyauchi.



» Masashi Takahashi.

EL FÚTBOL QUE QUIZÁS NO CONOZCAS… …Y QUE DEBERÍAS PROBAR

Por José Manuel Fernández "Spidey"

Hoy parece cosa de dos. Pero en otros tiempos, casi había tantos videojuegos de fútbol como matamarcianos. Tantos, que era fácil perderse alguna que otra joya.

Hay algo mágico a la hora de sentarte frente a tu máquina con tu mejor colega al lado; ya aferrado al mando y con evidentes signos de nerviosismo. La amistad cede el paso a una sana rivalidad donde no faltarán las fanfarronadas. Cuando aparecen por fin los primeros logos, habrás podido escuchar tres veces cosas al respecto de la paliza que te va a pegar, de los goles que te va a meter en el primer tiempo… Y después, se da paso al pique, a las risas. Porque ésta, amigos, es la magia del fútbol en los videojuegos.

El balompié ha estado presente en los videojuegos desde el principio de los tiempos. Da igual la plataforma; allá donde mires, siempre habrá un buen representante del deporte rey. Y aunque en la actualidad pueda parecer que es un restrictivo escenario manejado por Electronic Arts y Konami, lo cierto es que en otros tiempos se aceptaba con gusto el hecho de que pululasen por la misma máquina y en los mismos meses un buen puñado de juegos de fútbol compitiendo por llevarse el gato al agua.

Bajo esta premisa, son bastantes los ejemplares que han acabado grabando su pequeña huella en la historia del ocio electrónico. Algunos por plasmar este deporte con calidad; otros simplemente por haber hecho acto de aparición en un momento oportuno. Pero en este trasfondo, no han sido pocos los buenos títulos que han quedado relegados al ostracismo más cruel, incluso habiendo ofrecido experiencias más que aceptables joystick en mano. Aprovechando la tesitura de tener el Mundial de Fútbol sobre nuestras cabezas, ¿qué mejor momento para enumerar algunos de estos juegos que quizás no conozcas y que sin duda deberías probar?

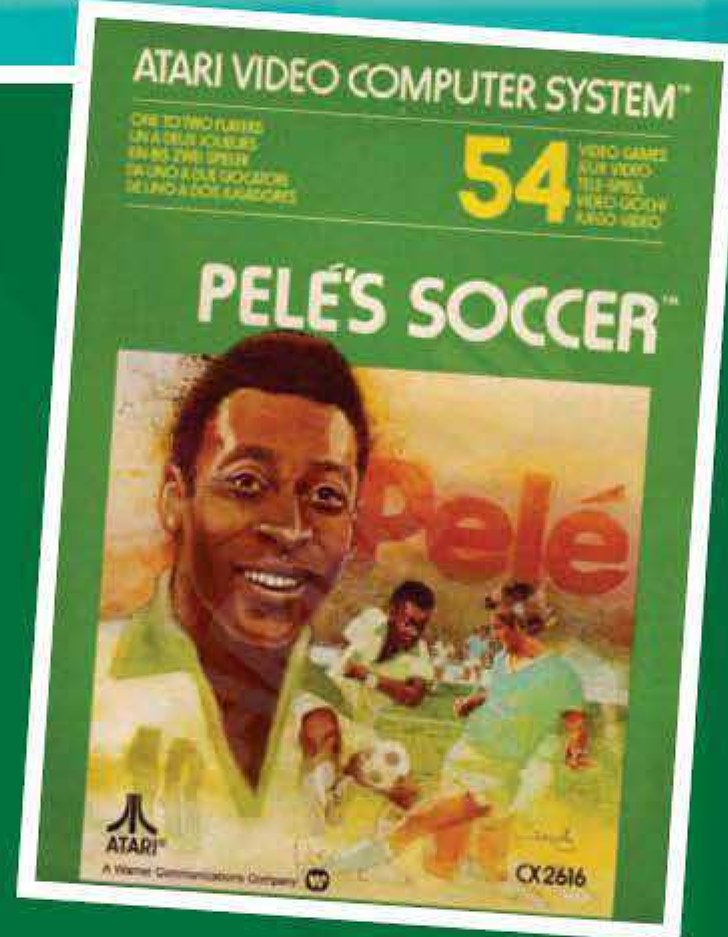
Por supuesto, damos por sentado que ciertos iconos habrán pasado por vuestras manos de una manera u otra. Por ejemplo, el hecho de haber sido usuario de alguno de los ordenadores de 8 bits que pululaban por la península en los ochenta significará sin duda alguna que se tendrá conocimiento de los Match Day de Jon Ritman; del mismo modo que, aunque pasaras de puntillas por la generación de Super Nintendo y Mega Drive, a buen seguro que habrás paladeado cartuchos como World Cup Italia 90, Super Formation Soccer o las franquicias International Superstar Soccer y FIFA en sus primeras iteraciones. Es por ello que vamos a escarbar en títulos de calidad cuya fama no está tan extendida como la de los antes mentados; quizás por haber aparecido en un único sistema, tal vez por no haberse distribuido por estos lares o, simple y llanamente, por ser imposiblemente añejos… ¡Vamos allá! *



» [SNES] *Capcom's Soccer Shootout* era una pequeña maraville que acabó siendo eclipsada por el *ISS* de Konami.

PELÉ'S SOCCER (Atari, 1980)

Plataforma: Atari 2600



También conocido como *Championship Soccer* o, simplemente, *Soccer* a secas, este programa de Steve Wright es uno de los primeros representantes del fútbol computerizado (y, ojo al dato, ¡el primer cartucho en alcanzar los 4K de memoria!), y extrañamente tiende a ser de los menos apreciados en la actualidad, donde no faltan dedos acusadores que ponen en mal lugar su propuesta técnica y jugable. Pero desde aquí rompemos una lanza a su favor, y animamos a que, si podéis, le echéis un tiento. Y a dobles.



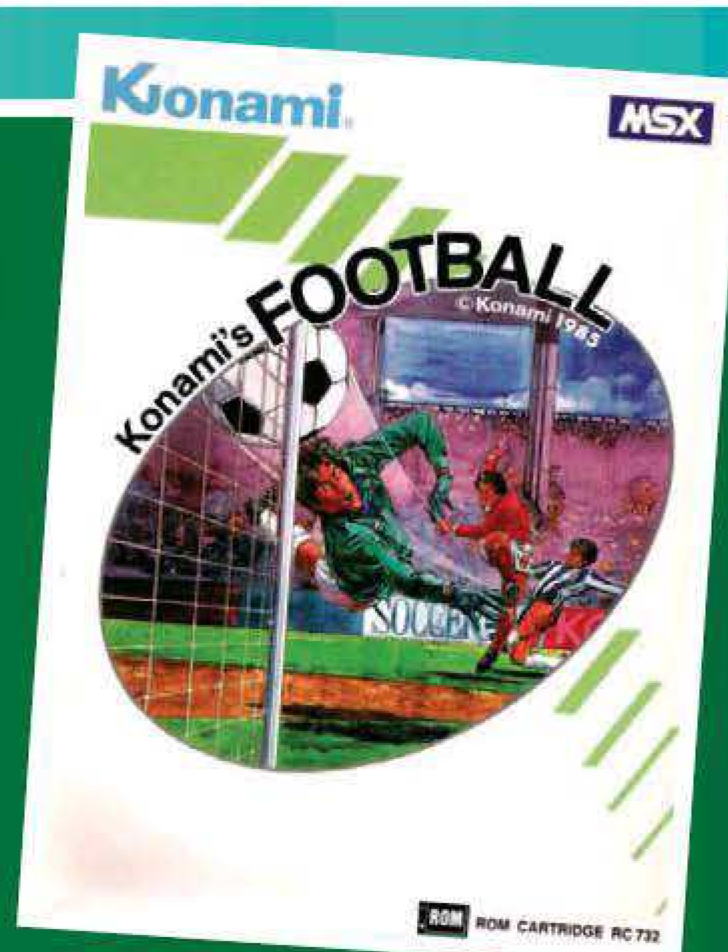
» [Atari 2600] En 1980 los chavales podíamos creer perfectamente que estos círculos eran futbolistas.

Por supuesto que Pelé's Soccer es visualmente muy feo. Casi tanto como puede serlo un juego feo de Atari 2600; siendo además mucho menos evolucionado en apariencia que títulos como *RealSport Soccer* o *International Soccer* para la misma plataforma. Pero usualmente olvidamos en estos días de los juegos de 50 Gigas y pantallas con resoluciones que parecen ecuaciones, que antaño existía un factor indispensable para que los videojuegos funcionaran: la imaginación. Y en combinación con el espartano apartado audiovisual, se conseguía llevarnos a un terreno de juego en el que, de alguna manera, estaría Edson Arantes do Nascimento… Pelé para los amigos.

¿Cómo funcionaba *Pelé's Soccer*? Se trataba de un sencillo tres contra tres, con cada equipo manteniendo una rígida formación triangular (se movían todos a la vez) que sería clave en cuando a su interesante jugabilidad. Lo fantástico es que conseguía ser muy, pero que muy divertido, y sus múltiples opciones de configuración (permitía, entre otras cosas, modificar el tamaño de la portería) añadían un importante plus de longevidad. Y qué demonios, había fuegos artificiales cuando se marcaba gol.

Konami's Football (Konami, 1985)

Plataforma: MSX



No se puede decir que con *Konami's Football,* también conocido como *Konami's Soccer,* estemos ante un lanzamiento especialmente desconocido, ya que entre los usuarios de MSX es, con el permiso del también exclusivo *Super Soccer* de Takara y del popular *Match Day II*, el juego de fútbol más querido de este sistema de ordenadores. Sin embargo, el hecho de que no viera la luz más allá de este estándar propició el que fuese todo un misterio para una gran parte de la comunidad jugona. Una pena que Ocean/Imagine no lo llevara a otras máquinas como hiciera con los *Konami's Golf, Tennis* y *Ping Pong.*



» [MSX] Los futbolistas de Konami lucían los mismos mostachos que los atletas de *Track & Field.*

Uno de los principales motivos por los que *Konami's Football* es tan sumamente apreciado es por la manera en la que aprovechaba el hardware de los MSX de primera generación, algo habitual por parte de Konami. El juego era un derroche de colorido, con simpáticos sprites (con bigotazo muy a lo Mario, por cierto) que se movían de manera suave y precisa, y colocando en pantalla un buen número de futbolistas. Además, el ritmo de los partidos era intenso, repleto de posibilidades a la par que hacía hincapié en una más que agradable mecánica arcade.

Todo hay que decirlo, la metodología lúdica de *Konami's Football* mimetizaba sin remilgos la implementada por Alpha Densi en 1983 para la recreativa *Exciting Soccer* (como también haría Intelligent Systems en el clásico *Soccer* de NES o Sega con *Great Soccer* que publicara en 1985 para Master System); pero sorprendía encontrarse en un ordenador de la época, además de esa jugabilidad tan refinada, un conglomerado que incluía detalles tan llamativos como el fuera de juego o unas impresionantes tandas de penaltis. Un cartucho cuyo factor lúdico lo hace sorprendentemente vigente hoy día.

Captain Tsubasa (Tecmo, 1988)

■ Plataforma: Famicom

Como veremos más adelante, quedaría claro que a Tecmo le iba el fútbol, demostrándolo con numerosas placas arcade y con adaptaciones domésticas de distinto calibre. Pero el hecho de hacerse



» [Famicom] Tecmo plasmó a la perfección la espectacularidad del anime de *Captain Tsubasa*.

con la licencia del manga *Captain Tsubasa* dice mucho de su apuesta por este deporte. Más todavía si le concedemos el más que merecido galardón de realizar un videojuego que arriesgaba en su planteamiento jugable, ajustándose a la narrativa del anime como pocas veces se había visto hasta entonces.

Esta franquicia apenas se prodigó en Occidente, pudiendo contar únicamente con la primera entrega publicada con los nombres *Tecmo Cup Soccer Game* y *Tecmo Cup Football Game* en EE.UU. y Europa, respectivamente... y evidentemente, eliminando en el proceso cualquier referencia al manga. Extrañamente, Tecmo llegó a terminar una versión para Mega Drive que no llegó a ver la luz. Este *Tecmo Cup Football Game* tenía como objetivo al usuario europeo de la 16 bits, pero corrió el mismo destino que juegazos como *Golden Axe III* o *Splatterhouse 3*: nos quedamos sin él. Mientras tanto, en



Japón la saga de Tecmo y nuestro Óliver Atom continuaría a lo largo y ancho de las distintas máquinas de Nintendo.

Así, verían la luz *Captain Tsubasa 2: Super Striker* (Famicom), *Captain Tsubasa 3: Kotei no Chosen* (Super Famicom), *Captain Tsubasa 4: Pro no Rival Tachi* (Super Famicom), *Captain Tsubasa 5: Hasha no Shogo Campione* (Super Famicom) y *Captain Tsubasa VS* (Game Boy). La fabulosa mezcla de fútbol, estrategia y RPG haría estragos en Japón, y sin duda cautivaría a todos los que más allá del país del sol naciente saborearan las mieles de las dinámicas cinemáticas del fabuloso Tecmo Theatre.

Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic, 1988)

■ Plataformas: C64, Amstrad CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga

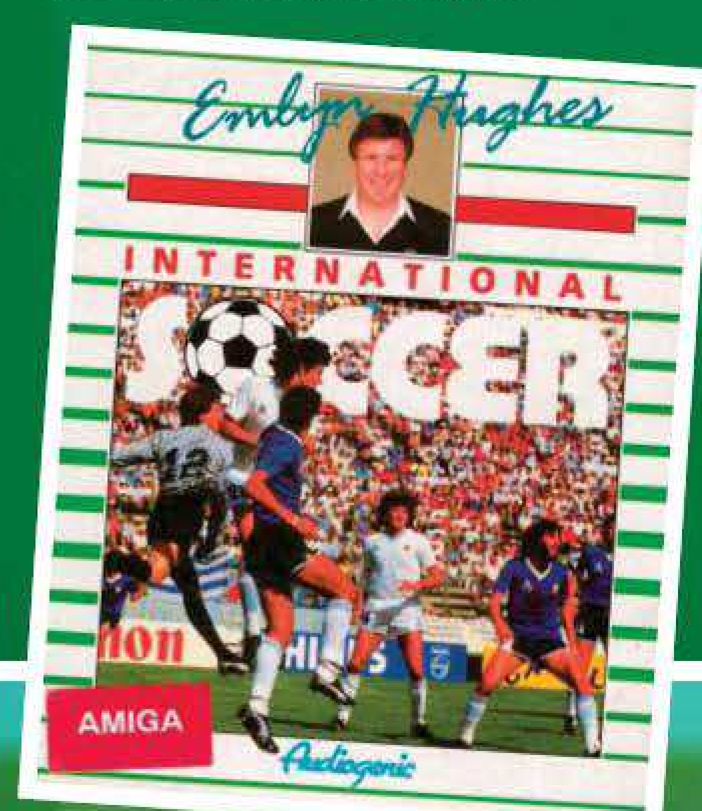
Abanderado por un popular futbolista británico, *Emlyn Hughes International Soccer* puede estar bien orgulloso de ser un magnífico heredero del estilo plasmado por Jon Ritman en *Match Day II*. Programado por Graham Blighe (que posteriormente firmaría el excelente *European Champions* para Ocean Software), supo



» [Amiga] Emlyn Hughes prestó su nombre al estupendo juego de fútbol de Audiogenic.

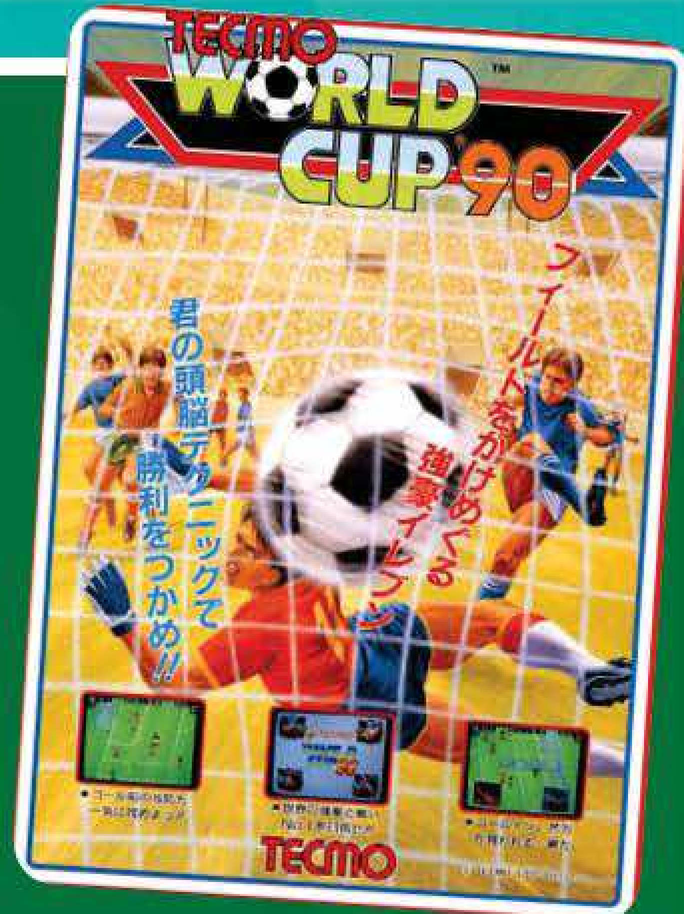
equilibrar a la perfección el factor arcade de este tipo de juegos con un inteligente componente de simulación, situándolo a medio camino entre la secuela de *Match Day* (*Emlyn Hughes* era bastante más rápido y ágil) sin ser tan dependiente de los reflejos como el maravilloso *Kick Off* de Dino Dini.

Esta producción de Audiogenic también rompió moldes a la hora de incluir elementos de gestión dentro de lo que era un desarrollo eminentemente arcade, pudiendo administrar nuestro equipo (se manejaban aspectos como el físico o la moral), participar en ligas completas, etc. Con detalles así no era de extrañar que tuviera una gran repercusión en Reino Unido, manteniendo todavía una fiel comunidad de aficionados. Ya sobre el césped, el fútbol que ponía sobre nuestras pantallas sorprendía por original y por lo bien que se movía la pelota, con una física extremadamente bien ejecutada. Además, la ambientación se llevaba la palma, gracias a un público que no paraba de rugir a animar como nunca antes habíamos visto en un videojuego para ordenadores, detalle especialmente destacable en ST y Amiga. Es en estas dos versiones donde *Emlyn Hughes* luce sus mejores galas, siendo C64 la tercera máquina en discordia. Esto no significa que el juego no fuese destacable en Spectrum y Amstrad CPC, siendo en general una magnífica simulación del balompié.



Tecmo World Cup '90 (Tecmo, 1989)

Plataforma: Arcade



Cuando Tecmo se llamaba Tehkan, colocó en el mercado una placa que hizo que el fútbol brillara con luz propia en los salones recreativos: *Tehkan World Cup*. Tal éxito no pasó desapercibido a los directivos de la compañía, que no dudaron en proseguir con el deporte rey en el entorno arcade. Así pues, su siguiente movimiento (ya con el nombre de Tecmo) *sería Tecmo World Cup '90* (*Euro League* fue el nombre de un bootleg suyo muy extendido en España), que engancharía a propios y extraños por su sencilla y frenética jugabilidad, radicalmente distinta a su antecesor.



» [Arcade] En muchos recreativos españoles arrasó en forma de placa bootleg, con el nombre de *Euro League*.

Se abandonaba la perspectiva cenital para adoptar una lateral, y con ello se posibilitó multitud de acciones para los futbolistas, capaces ahora de hacer cosas como rematar de cabeza o ejecutar espectaculares chilenas. Lo único malo es que era muy fácil encontrarle una serie de trucos, de esos en los que la pelota siempre entra. No obstante, a dos jugadores era un auténtico vicio. En lo tocante a las conversiones domésticas, decir que el juego se llevó a MD con particulares resultados, en lo que era una traslación extrañamente poco fidedigna. Todo lo contrario de lo que pudimos ver en Master System con *Tecmo World Cup '93*, que sí lograba mantener el espíritu del original. Y ojo también con el *World Cup* de Game Gear, que también merecía mucho la pena. Muy al contrario de lo que se puede decir del *European Championship 1992* que Elite publicó en Atari ST, PC y Amiga, en lo que era un intento sin alma de implementar en los ordenadores el fantástico ritmo del arcade. Es por ello que, si pasaste en su momento por alguna de estos ports, no pienses que la recreativa era mala. Todo lo contrario.

John Barnes European Football (Krisalis, 1992)

Plataformas: Amiga, Atari ST, Amiga CD32

En España teníamos a Michel y a Butragueño protagonizando nuestro software más castizo; en Inglaterra pululaban por las pantallas nombres como Gary Lineker, el ya mentado Emlyn Hughes o el portentoso John Barnes, que desde el Liverpool Football Club llegaría a las oficinas de Krisalis para abanderar un más que notable juego de fútbol.

Cabe mencionar que un año antes, los mismos desarrolladores habían lanzado un *Manchester United Europe* que desde luego no había pasado desapercibido en Atari ST, Amiga, Acorn Archimedes y PC (no estaba mal en C64, pero que ni se os ocurra acercaros a las versiones Spectrum y CPC), y que triunfó como la Coca-Cola en una portentosa traslación a Mega Drive, llamada para la ocasión *European Club Soccer*. Pues con esta misma base, los buenos muchachos de Krisalis se calzaron de nuevo las botas para mejorar lo ya realizado, firmando este *John Barnes European Football* que desde aquí os recomendamos paladear.



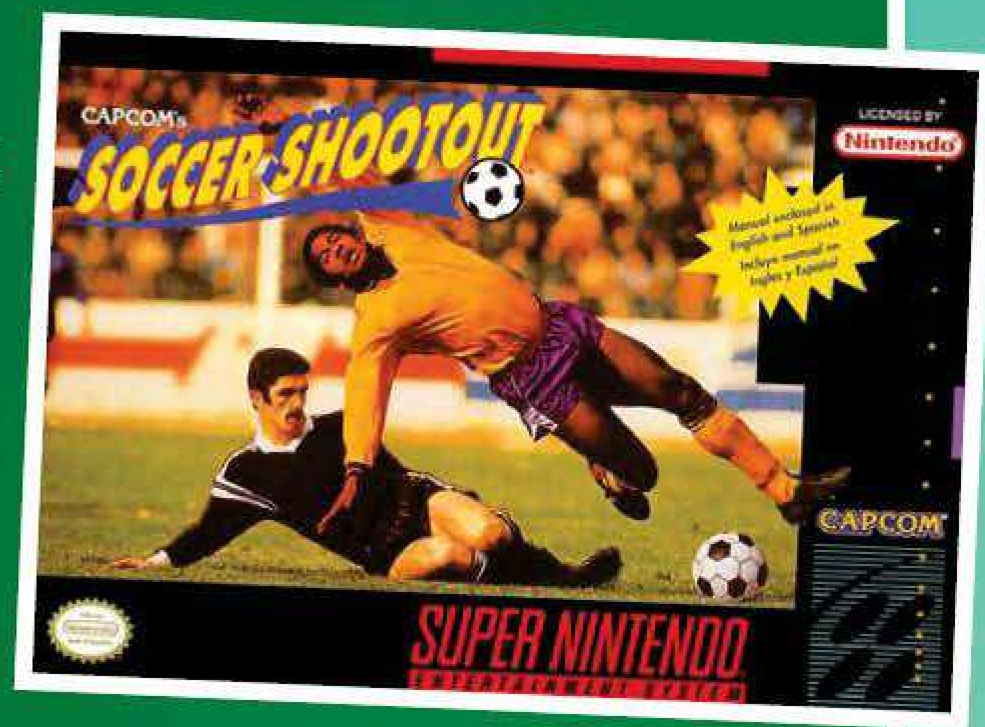
» [Atari ST] Entre sus puntos fuertes estaba el poder efectuar jugadas ensayadas a lanzar las faltas.

¿Qué ofrecía este *John Barnes* para merecer que lo destaquemos en estas páginas? Pues, por decirlo de alguna manera, una puesta al día de lo propuesto por Tecmo en su *Tecmo World Cup '90*, con mayor profundidad y cierto énfasis en la estrategia. Llamaba mucho la atención el poder efectuar jugadas ensayadas en las faltas, colocando la trayectoria de los futbolistas con antelación al disparo. Detalles de este estilo y destellos audiovisuales por doquier conformaban un estupendo juego de fútbol que bien merece ser rememorado joystick en mano. Lástima que Krisalis no siguiera con la misma fórmula, limitándose después a copiar de mala manera las formas jugables de Sensible Soccer con *Manchester United: Premier League Champions* (1994) y *Manchester United: The Double* (1995).



Capcom's Soccer Shootout (Capcom, 1994)

Plataforma: Super Nintendo



Este maravilloso cartucho quizás no tuviera la repercusión de otros representantes del género, aunque en su día arrasó entre los fans de la importación. Capcom se encargó de llevar este *Soccer Shootout* a Occidente y adaptarlo en el proceso, ya que sus orígenes los encontraremos en la primera división japonesa. *J.League Excite Stage'94*, desarrollado por A-Max y lanzado en Japón por Epoch, dio el pistoletazo de salida a una serie de juegos que iban aumentando año tras año el sufijo que iba marcando cada una de sus temporadas, pasando luego en PlayStation a llamarse *Dynamite Soccer*. *Soccer Shootout* cambió los clubes nipones por doce selecciones: Brasil, Argentina, Holanda, Alemania y otras siete escuadras, entre ellas la española...

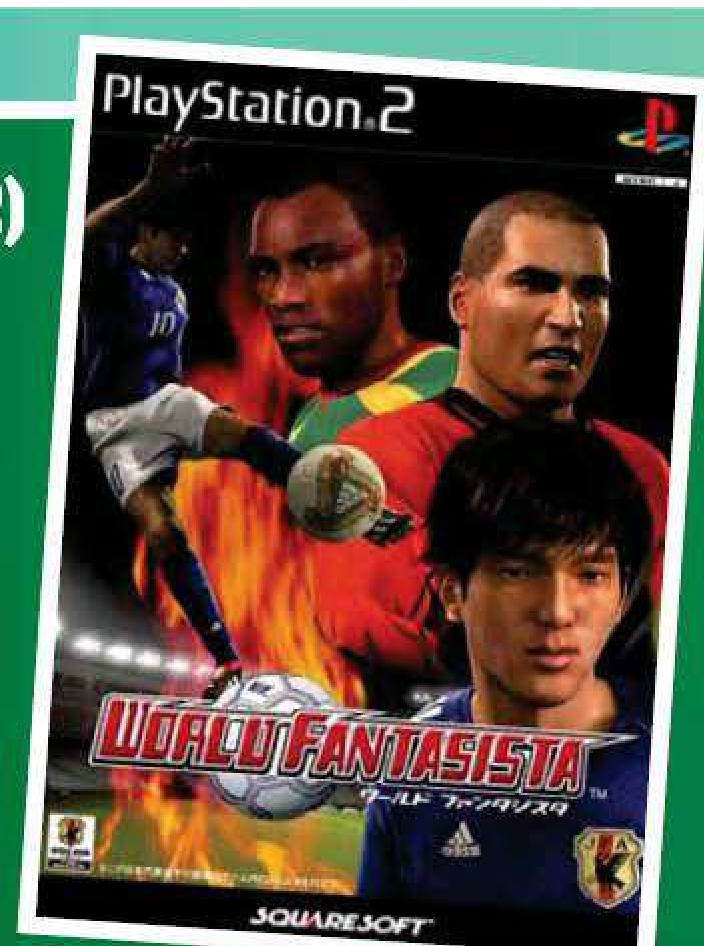
Una vez sobre el césped, olvidaos de toparos con complicadas estrategias o estilos de juego variopintos. Basta fijarse en el exagerado tamaño del esférico o en lo habitual de las violentas entradas entre futbolistas. Nada que objetar, porque *Soccer Shootout* resultaba ser una descarnada oda al espíritu arcade. La física aplicada al balón resume a la perfección este concepto: era factible enlazar varios toques, ya fuera con la cabeza o con el pie, sin que el esférico tocase el césped, para acabar empalmando de chilena o de remate en plancha a la red, botando la pelota en la misma línea de meta y levantando una nube de polvo. Como dice nuestro amigo Pedja, *Soccer Shootout* era y sigue siendo perfecto para amantes del género, y aún mejor para aquellos que siempre renegaron del videojuego de fútbol y quieren dejarse llevar por unos momentos.



» [SNES] Capcom adaptó para el mercado occidental el genial *J.League Excite Stage'94* de la japonesa Epoch.

World Fantasista (SquareSoft, 2002)

Plataforma: PlayStation 2



El éxito de Konami con *Pro Evolution Soccer* no le era ajeno al resto de casas japonesas, y de ahí que en la generación de PS2 empresas como Taito, Namco o Sega se atrevieran a colocar en el mercado su particular trozo del pastel. Hoy desde luego que la situación es bien distinta, y salvo intentos más o menos independientes, se hace complicado el pensar que una gran productora se meta con un triple A en un meollo monopolizado por EA y Konami. Pero todo se veía de otra manera en 2002, hasta el punto de que se podía vislumbrar a una inverosímil SquareSoft presentando su candidato.

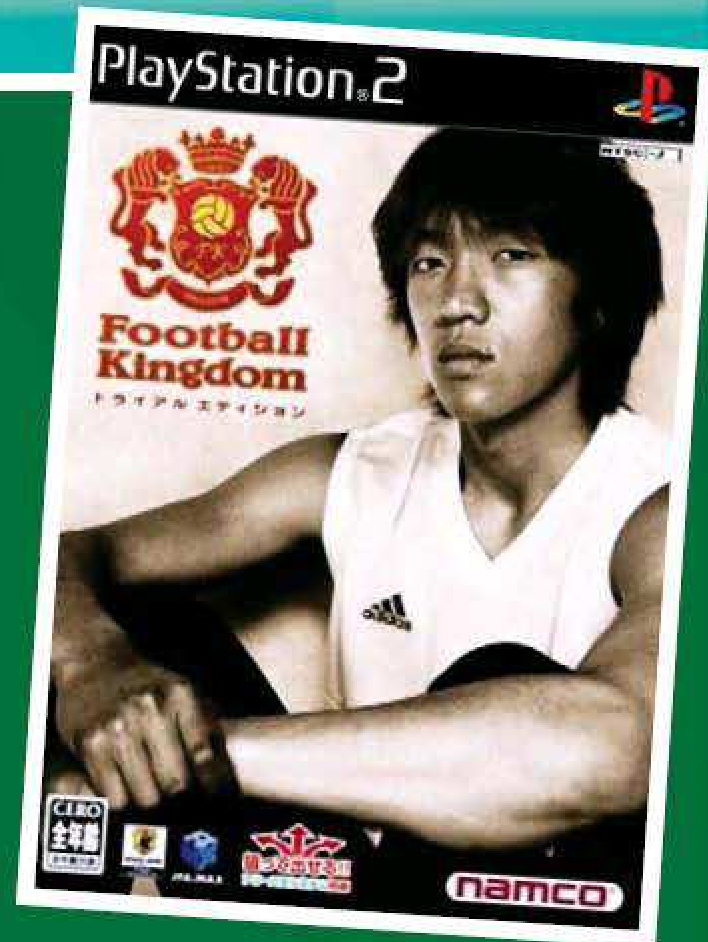
World Fantasista, inédito en Occidente, poseía la licencia de la Liga de Fútbol Profesional Japonesa, aunque también tenía en su plantel equipos de 35 países y competiciones internacionales. Los padres de *Final Fantasy* escribían en los circuitos de PS2 un disco que cautivaba de primeras en lo visual, sobre todo por lo espectacular de las animaciones, tremendamente fluidas. Era una verdadera gozada contemplar un chut y ver a los porteros atajar de manera portentosa. Aparcando matices añejos como la resolución de PS2, *World Fantasista* posee detalles que aún hoy día son difíciles de ver en los laureados *PES* y *FIFA*. El problema es que se hacen evidentes un buen puñado de matices que denotaban lo apresurado de su desarrollo para que coincidiera con el Mundial de Corea y Japón, con bugs y rutinas varias de gol en las primeras partidas. Con todo, y viendo lo que prometía, hubiese sido estupendo ver crecer este juego con nuevas iteraciones que mejorasen la experiencia. Y ojo, que aun así merece muchísimo la pena echarle ahora mismo un puñado de partidillos.



» [PS2] Hubo un tiempo en el que Square se atrevía a lanzar juegos de fútbol. Y este era realmente bueno.

Football Kingdom (Namco, 2004)

Plataforma: PlayStation 2



Namco no quería dejar pasar la ocasión de triunfar con un género que ya le había dado numerosas alegrías. Sin ir más lejos, en la primera PlayStation hizo méritos con el más que original *Libero Grande*, título en el que controlábamos únicamente uno de los miembros del equipo. De manera paralela a este interesante simulador, Namco continuaban con su franquicia *Prime Goal*, inaugurada en Super Famicom y continuada tanto en recreativas como en PSone. Sin embargo, con PS2 decidieron desarrollar una nueva marca. Así nació *Football Kingdom*, el cual sorprendió a base de calidad a mansalva, dibujando un balompié muy vistoso, con animaciones de alto nivel y un factor lúdico a medio camino entre el simulador más riguroso y los arcades futboleros. Había mucho mimo puesto por parte de Namco, algo que se calaba a primera vista. Para alucinar era el movimiento de las redes de las porterías, absolutamente increíble cuando incrustábamos el balón.

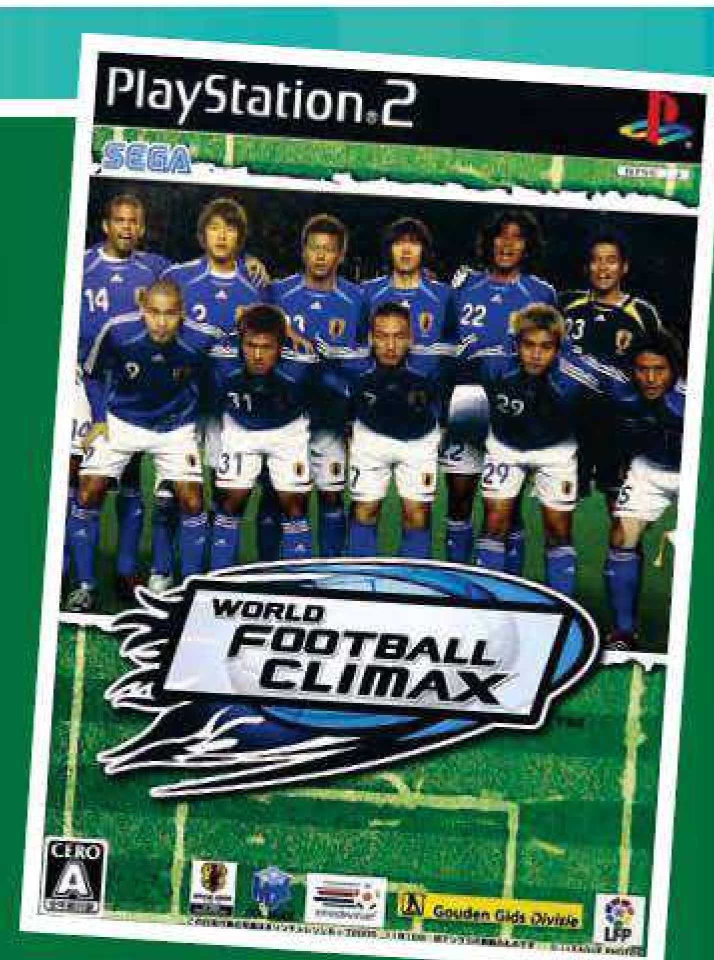


» [PS2] Aunque se anunció su llegada a Europa, *Football Kingdom* jamás salió de su Japón natal.

¿Qué pasó entonces con *Football Kingdom*? Pues que, a pesar de haberse anunciado su distribución en Europa y EE.UU., terminaron echándose atrás temiendo no vender frente a *FIFA*, *PES* y *Esto es Fútbol*. Y cuando se trata de juegos de fútbol, en el que si se aborda la faena desde el punto de vista de una gran productora de triples A los valores de producción disparan los costes de desarrollo, el hecho de no salir de Japón acaba condenando cualquier esperanza de persistir como franquicia. Este ha sido el triste destino de muchos juegos de fútbol nipones. Un justo homenaje ante lo que es un trabajo tan redondo como el de este *Football Kingdom* es el paladear sus mieles hoy, pudiéndose encontrar bien barato a poco que se busque. Merece la pena.

World Football Climax (Sega, 2006)

Plataformas: PlayStation 2



Conocido en Estados Unidos como *Virtua Pro Football* (en Europa no llegó a ver la luz), esta curiosa producción de Sega es cuanto menos intrigante. Lo primero, porque a esas alturas era complicado relacionar a Sega con el fútbol más allá de *Virtua Striker*, cuya última entrega (*Virtua Striker 4 Ver. 2006*) salió precisamente el mismo año que este juego. Y lo segundo, porque teníamos al grupo Sega Sports Japan firmando un juegazo al que, así a bote pronto, costaba diferenciarlo de un *Pro Evolution Soccer* al uso.



» [PS2] Aunque tenía licenciados a los equipos de nuestra Primera División, no llegó a salir en Europa.

De hecho, las bondades jugables que transmitía esta obra evocaban también a la ya por entonces popularísima franquicia de Konami. Semejantes controles, incluso. Así de primeras costaba sacarle algo original a *World Football Climax*, incluso podía llegar a chirriar el hecho de que las animaciones fuesen más artificiales que las vistas en *PES*; pero lo justo es decir que Sega había facturado un más que excelente simulador de fútbol. Estaba muy bien en lo técnico, era de lo más agradable al tacto y resultaba ser, en el mejor de los sentidos, un hueso duro de roer. Luego estaban los números: más de 250 equipos, incluyendo los de la Primera División española completamente licenciados. Y además, se podía exportar los datos que hubiésemos creado con *Let's Make a Soccer Team!* (un lanzamiento tipo manager con el que *World Football Climax* se podía ejecutar en perfecta simbiosis), lo cual, en conjunción a lo que sería uno de los primeros "modo leyenda" del mundillo, lo convertía en un rotundo titulazo extremadamente completo, repleto de posibilidades y con una calidad digna de los primeros espada del género. ¿Mejor que la competencia? Quizás sí, quizás no. Desgraciadamente, la incursión de Sega en el balompié no fue mucho más allá de lo lanzado aquel 2006.

CÓMO SE HIZO

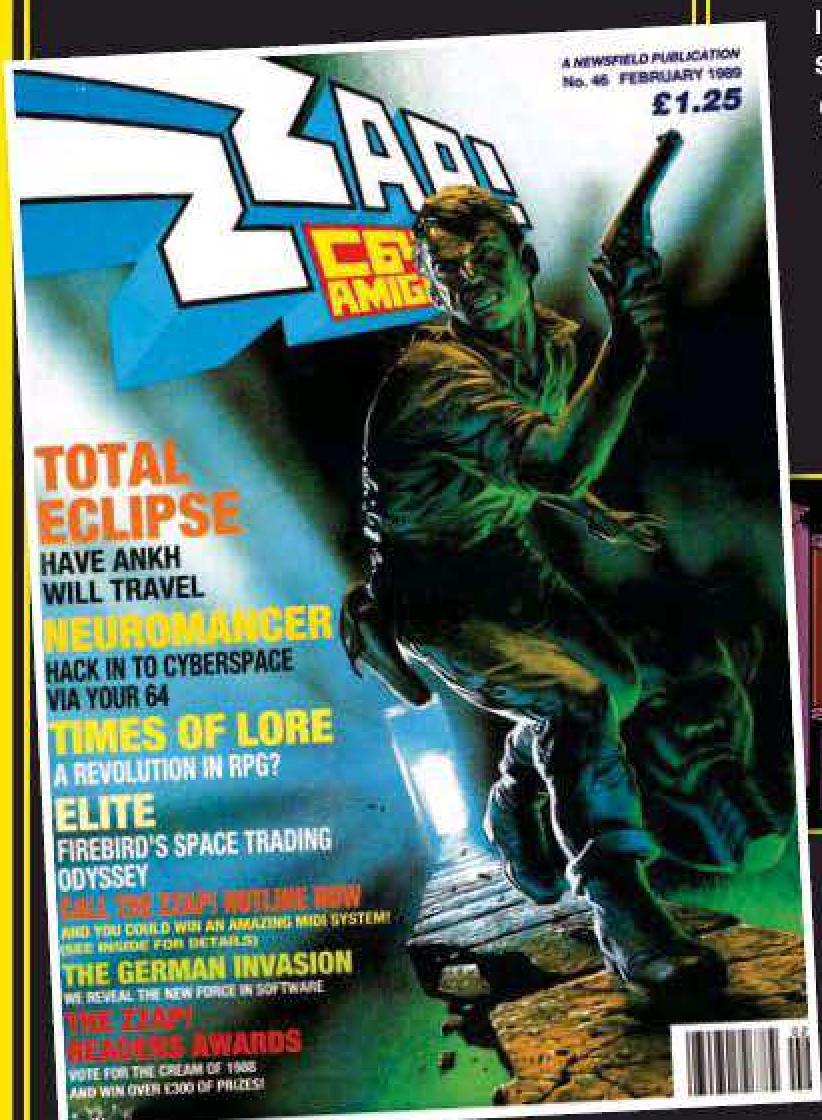
TOTAL

LOS MÁS AVENTUREROS AÚN RECUERDAN LA EMOCIÓN DE ENFRENTARSE A TOTAL ECLIPSE Y SU SECUELA, EXPLORANDO LOS PASILLOS DE UNA PIRÁMIDE CREADA EN 3D, GRACIAS AL MOTOR FREESCAPE. IAN ANDREW, PAUL GREGORY Y CHRIS ANDREW DESVELAN A DAVID CROOKS CÓMO LOS CREARON.



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** Incentive Software
- » **DESARROLLADOR:** Major Developments
- » **LANZAMIENTO:** 1988
- » **PLATAFORMA:** Varios
- » **GÉNERO:** Aventura



Los primeros minutos de *Total Eclipse*, en los que te mueves alrededor de una enorme pirámide, provocan emoción, suspense y sensación de aventura. La brillante luz amarilla del sol proyecta la sombra de tu biplano sobre la arena del desierto. Hay una entrada a la pirámide a tu derecha, y justo detrás se vislumbra la luna dos horas antes de un eclipse total. Son, como indica un reloj en la parte inferior de la pantalla, las 8 pm. Hay que moverse ya mismo.

El manual explica por qué debes darte tanta prisa. A las 10 de la tarde del 26 de octubre de 1930 la luna eclipsará por completo al sol despertando la maldición de Re, el Dios del Sol, que hará explotar al satélite de la Tierra. Debes destruir lo antes posible el templo de Re, situado en la cumbre de la pirámide. Empieza el juego.

Total Eclipse es lento, a veces muy lento. Pero hay una explicación: el juego, que inicialmente iba a llamarse *Curse,* utilizaba el innovador motor Freescape (creado por Major Developments, el departamento de software de la editorial Incentive) que amplió los límites tecnológicos como pocos juegos habían logrado. "Nadie creía que fuera posible hacer gráficos sólidos 3D en ordenadores de 8 bits a un *framerate* razonable", dice el fundador de Incentive Software, Ian Andrew. "Antes de *Driller* había simuladores de vuelo y juegos tipo *Battlezone* que usaban mallas 3D, pero eran transparentes".

Algunos programadores rechazaron la idea, pero Ian no desistió y recurrió a su hermano, quien pensó que podría lograrlo. Así nació Freescape. "Tenían que ser juegos de aventuras que utilizasen el sombreado para obtener colores más efectivos y debíamos encontrar un método más rápido que el *Z-buffer* (nombre que recibía la gestión de la profundidad de la imagen en los gráficos 3D)", explica Ian.

Total Eclipse fue el momento álgido de la "serie" Freescape. El equipo había aprendido mucho con *Driller* y *Black Space,* ambos ambientados en el espacio, y no sólo sobre la tecnología en la que trabajaban sino también sobre el tipo de juegos en los que podía encajar. "Aprendimos que la gente prefiere 'el mundo real' al espacio", dice Ian. "Es más inmersivo

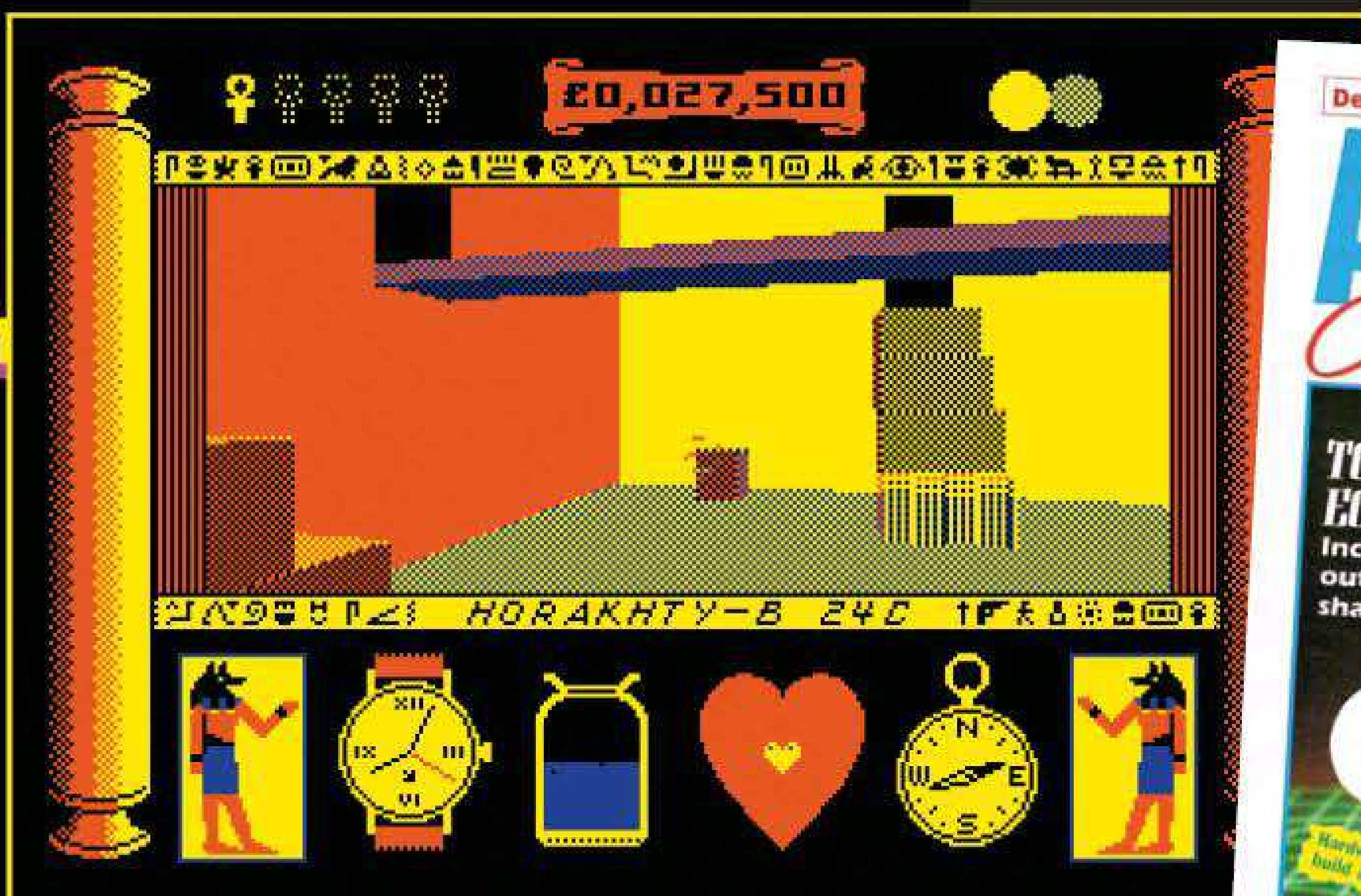


» [Amstrad CPC] Esta sala, situada en la entrada posterior de la pirámide, tiene agua para evitar que te deshidrates.

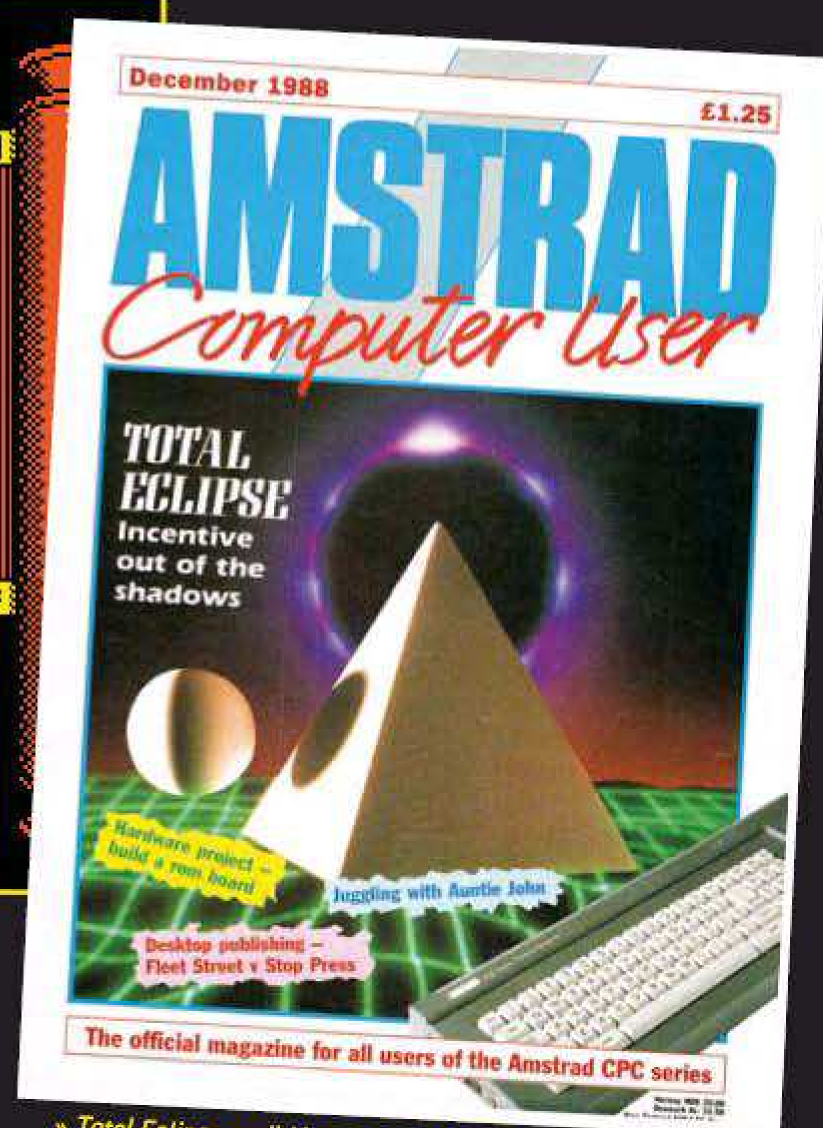


ECLIPSE

& TOTAL ECLIPSE II: THE SPHINX JINX



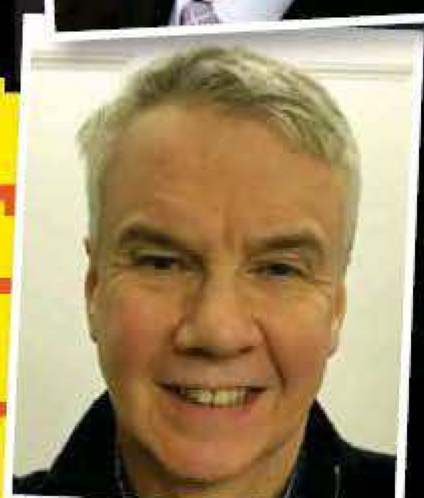
» [Amstrad CPC] Si disparas al cubo verde de esta gran sala, aparece un tramo de escaleras.



» *Total Eclipse* recibió la mejor cobertura en prensa que se podía conseguir en la época.

» Paul Gregory (bajo estas líneas) e Ian Andrew (debajo) hicieron maravillas con Freescape.

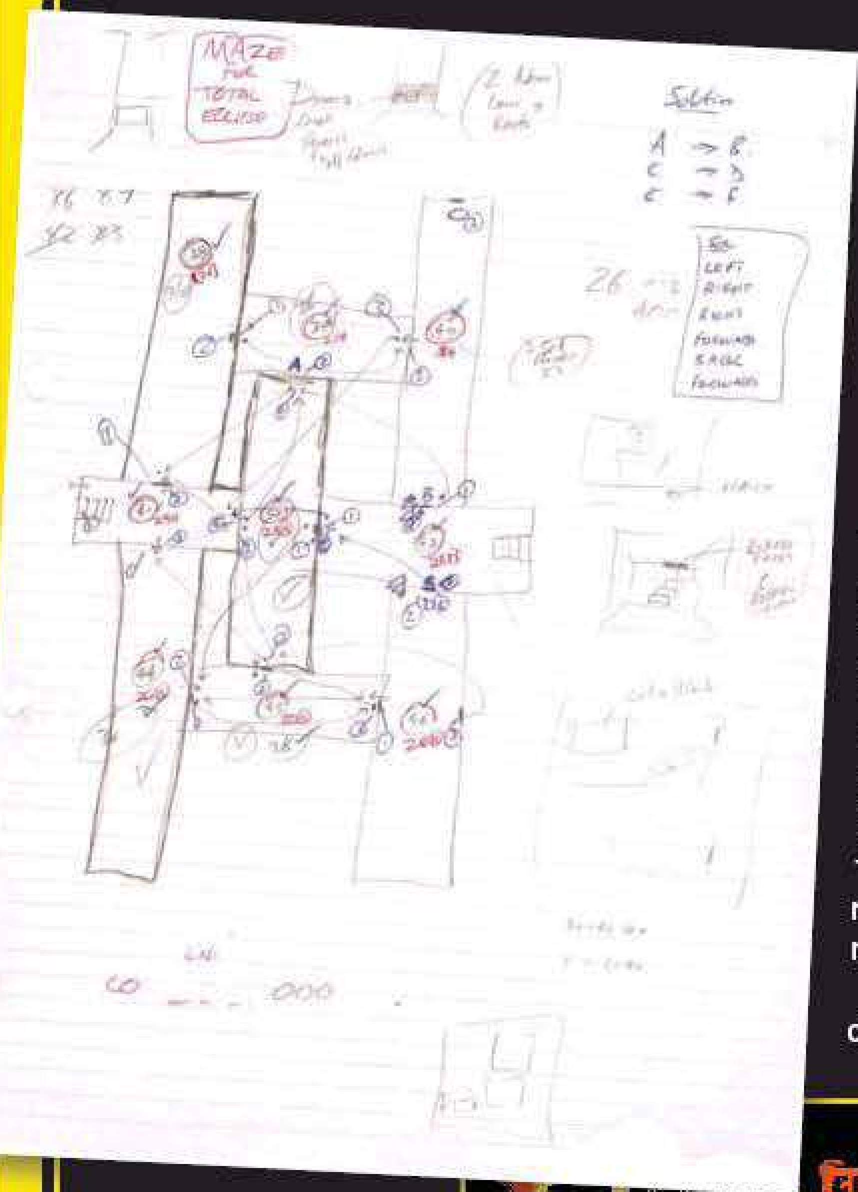




un juego con una ambientación familiar, con objetos que reconozcas. Aprendimos a optimizar el código, así que podíamos fabricar objetos un poco más rápido y los escenarios podían ser más grandes". El resultado fue, como decía la revista *Zzap!*: "La aventura de Freescape más compleja y fascinante hasta el momento".

Major Developments lo formaban Ian, su hermano Chris, Sean Ellis y Paul Gregory, quienes crearon Freescape (y sus juegos anteriores) en un Amstrad CPC. "Tenía 128K de memoria y una unidad de disco", dice Chris al explicar por qué Alan Sugar optó por un 6128. "La memoria permitía usar herramientas de desarrollo como el ensamblador y depurador Devpac Z80. Todo se escribía en el ensamblador Z80, incluidas las rutinas para multiplicar y dividir".

Total Eclipse fue el título más ambicioso del motor hasta el momento. Empleaba 20 KB de la RAM del CPC para las rutinas, 10 KB para las partes específicas del juego y 10 KB para los datos. El resto se utilizaba para el *buffer*, el almacenamiento variable y los cálculos. Pero lo importante es cómo se estructuró el juego. Además de usar una perspectiva en primera persona ("si hubiésemos mostrado el personaje en 3D todo se habría movido muy despacio", cuenta Ian), *Total Eclipse* introdujo un diseño de niveles de varias capas. Esto significa que, en lugar de moverte por las distintas salas sin mover los pies del suelo, el entorno 3D era más complejo. Según ibas avanzando, resolviendo puzles y explorando todo lo que quisieras, podías subir escaleras y asomarte, con lo que veías la habitación desde arriba. Esto confundía al jugador, que tenía que dibujar un mapa del juego o se arriesgaba a perderse, pero lograba sorprenderle constantemente. ▶



» Parte del trabajo de producción en el que se ve la pirámide y algunos de sus rompecabezas.

▶ También le dio a Major Developments una excusa para juguetear con Lego en el prototipado de las habitaciones y construir un mapa del juego. Debieron usar un montón de bloques ya que *Total Eclipse* era un 70 por ciento más grande que los juegos anteriores de Freescape, con 50 escenarios. Pero Ian y su equipo se habían familiarizado con el motor y podían centrarse en el juego. Introdujeron las esferas. "Creo que eran fáciles de añadir, pero no tuve que programarlas", recuerda Ian. "Pensé que, cuanto más pudiéramos añadir, más realismo tendríamos y, por tanto, mejor sería el juego".

Chris admite que no fue difícil lograr las esferas ya que había una rutina circular para dibujar el sol y la luna ("que se renderizaban como círculos", dice). Aparte de los gráficos de lujo, los puzles eran el elemento clave: había paneles en la pared, pulsadores, y cofres del tesoro, a lo que se añade que debías evitar que se te disparasen las pulsaciones y mantenerte hidratado rellenando la botella de agua en algunas zonas. Ian dice: "Lo que pensamos fue: 'estamos en Egipto, en una pirámide, ¿qué puede haber en el interior?'. Me inspiré en las películas de *Indiana Jones* y buscamos la manera de que los jugadores tuvieran que estar siempre alerta".

"ME INSPIRÉ EN LAS PELÍCULAS DE INDIANA JONES"

Ian Andrew



» [Amstrad CPC] Como no vayas a por esta momia cuando se abre el sarcófago empezará a dispararte.

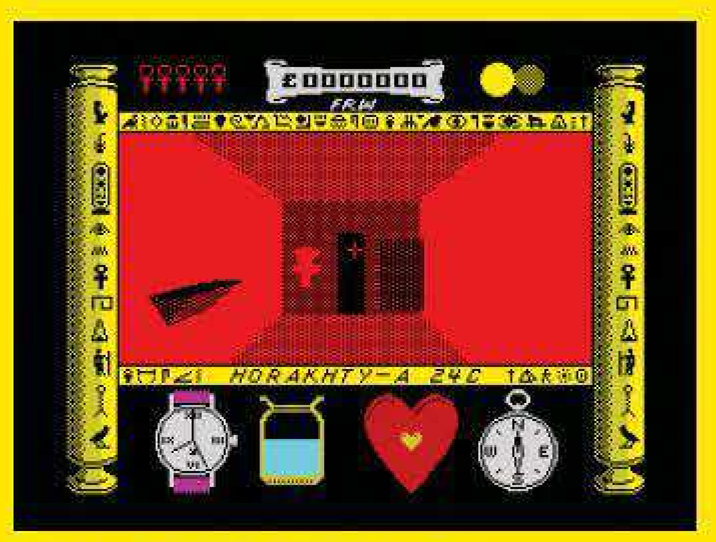
Y tanto que lo hicieron, sobre todo con los dardos venenosos. "Me gustan los dardos. Te metían un poco de caña. El cofre que te podía aplastar puede que fuera un poco excesivo pero los latidos acelerados añadían una fuerte sensación de urgencia", continúa Ian. El equipo se resistió a convertir el juego en uno de disparos, aunque el jugador necesitaba usar la pistola. "No me gustan los *shooters* en primera persona y no me sentía cómodo desarrollando uno. Cuestión de gustos personales", confiesa Ian.

Comparado con los juegos 3D actuales, era lento como una tortuga, pero *Total Eclipse* supuso una importante mejora respecto a *Driller* y *Dark Side*. El coprogramador y diseñador Paul dice que fue "optimizándose constantemente" Freescape y que "las optimizaciones iban desde la rasterización de polígonos al nivel más bajo hasta la representación de los datos, el flujo de datos y la representación geométrica".

De hecho, como especifica Chris, cuando se terminó *Total Eclipse* "habíamos aprendido a sacar el máximo provecho con el menor número posible de objetos". Añade: "También añadimos objetos predefinidos que se podían utilizar en más de un área, aunque *Diller* ya contaba -de forma limitada- con esta característica. Esto permitía construir mundos más grandes con el mismo almacenamiento de datos". El motor 3D también permitió a los desarrolladores incluir acciones como mirar arriba y abajo o girar a izquierda y derecha, así como agacharse. Ian afirma: "Ya que teníamos un motor 3D de verdad, no costaba incluir

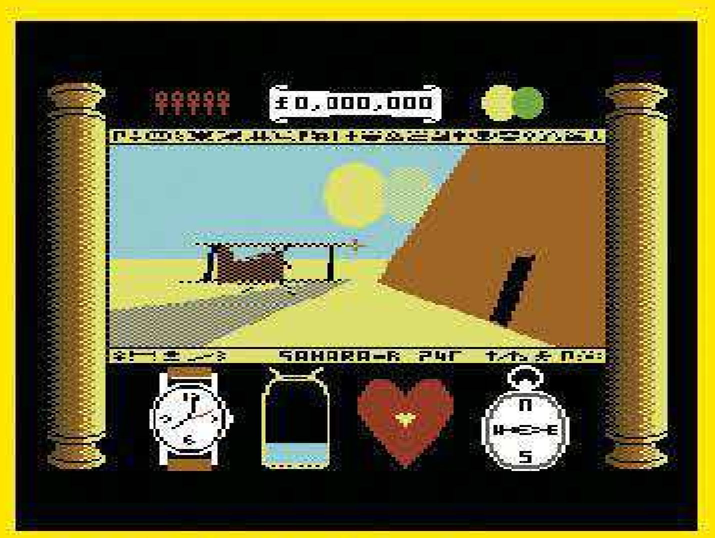
EL PORTADOR DEL ECLIPSE

¿Qué versión quedó oculta?



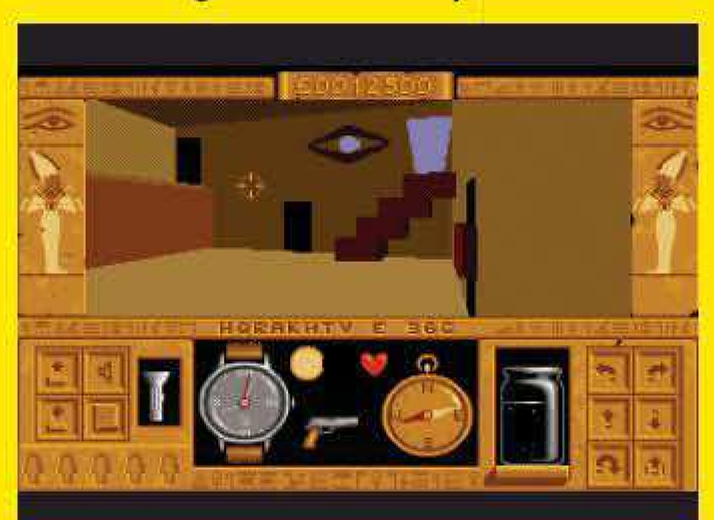
ZX SPECTRUM

■ La versión de Spectrum iba un poco más rápido que la de Amstrad CPC, pero tenía una paleta de colores reducida que hacía que el juego fuera menos realista. Si no hubiera sido por el inteligente uso del sombreado los ankhs y los abrevaderos se habrían mezclado con el fondo. Por suerte, los puzles y el gran diseño del juego permanecieron intactos.



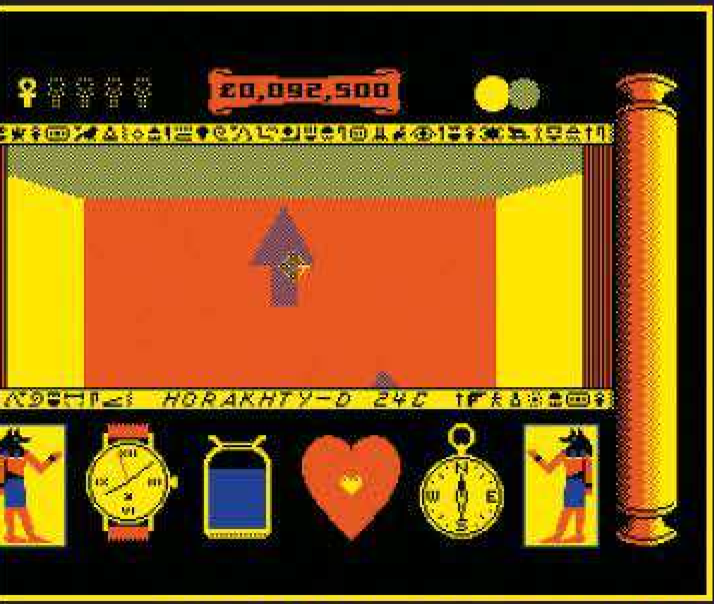
COMMODORE 64

■ La versión de Commodore 64 no se diferencia mucho de la de Amstrad CPC, aparte de que suena de fondo una alegre cancioncilla y se pierden un par de representaciones de Anubis en el panel de instrumentos de la parte inferior de la pantalla. Era igual de lento y el jugador tenía que tener paciencia mientras las pantallas se rerenderizaban.



ATARI ST

■ Igual que la versión de Amiga, el *Total Eclipse* de Atari ST funcionaba mediante iconos en la pantalla, con lo que el juego es más fluido que en otras versiones y te podías centrar en la pantalla. Es cierto que de esta manera el panel de instrumentos es un poco más desordenado, pero fue un buen trabajo de conversión de Sean Ellis.



» [Amstrad CPC] La mayoría de los puzles tiene sutiles pistas para que no te quedes atascado.

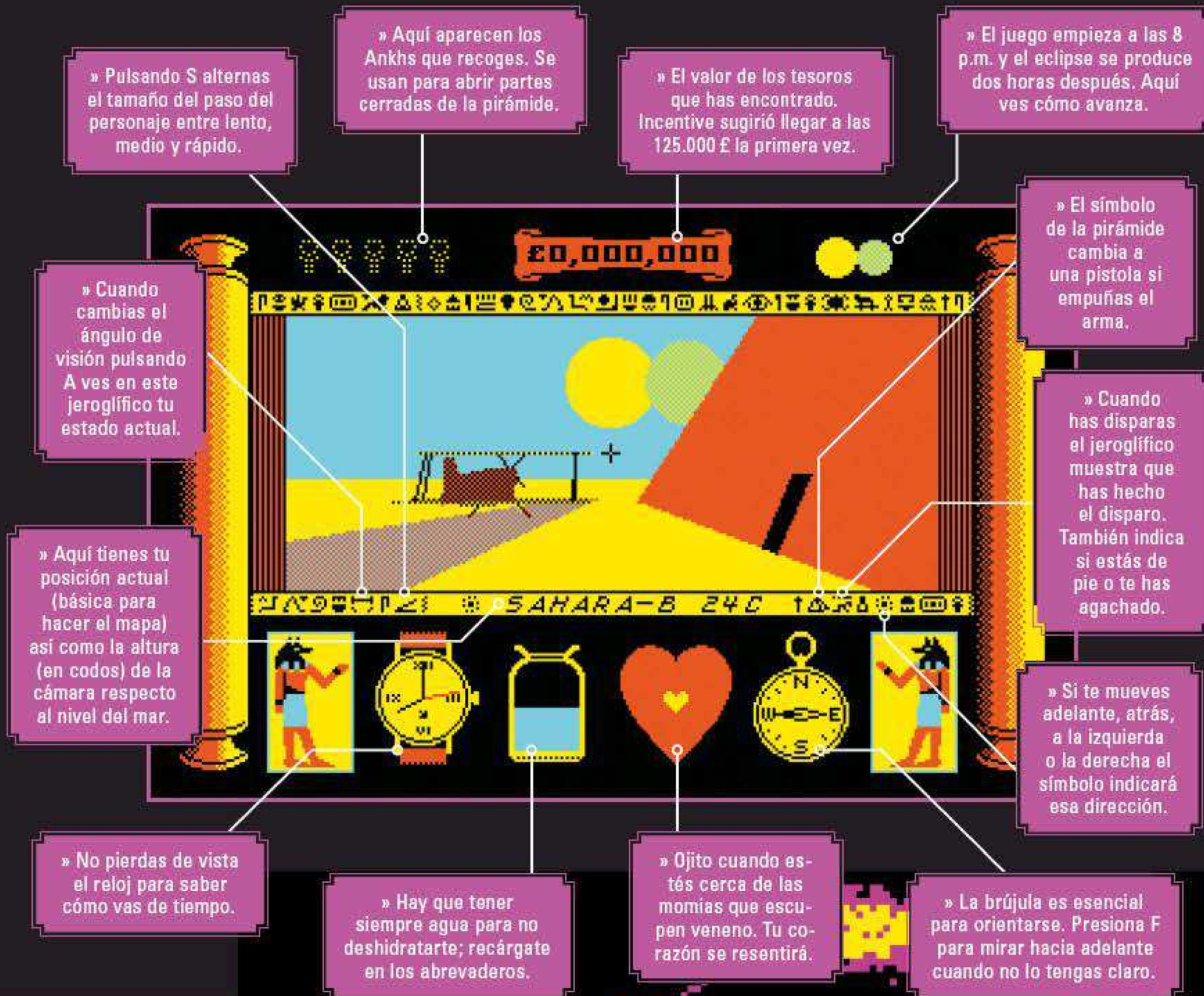
cosas como agacharse o mirar arriba y abajo"

La memoria fue el problema más importante. Según explica Chris, "Se utilizaba al máximo cada bit". Los colores también plantearon dificultades: "El Amstrad solo tenía cuatro colores a la resolución que queríamos, y el Spectrum solo dos, así que usábamos el punteado para hacer hasta 15 sombras". Y luego estaban los requisitos técnicos. "Las coordenadas eran solo de 8 bits, así que los mundos se dividían en áreas más pequeñas", prosigue Chris, "No podías ver más de un área a la vez y así se necesitaba menos potencia de procesamiento". Esto ayudó muchísimo porque, como Chris apunta, el Z80 no era precisamente rápido y los 6502 y C64 eran más lentos todavía. "Todavía me sorprende que lográsemos algo jugable", confiesa.

Y eso es justo lo que lograron. Con *Total Eclipse*, como dice Ian, "parecía que estabas allí, y

DOMINAR EL ECLIPSE

Así se salva el mundo de una maldición





COMMODORE AMIGA

■ El *Total Eclipse* de Amiga hacía un gran uso del color en el panel instrumental y en la pantalla de juego principal. Sin duda es una versión que eclipsó a las de 8 bits en el aspecto gráfico. También es mejor en la velocidad a la que va el juego, aunque la experiencia se estropeaba un poco por la música chirriante y deprimente.



MS-DOS

■ En MS-DOS el juego utilizó el mismo panel de instrumentos que en las versiones de 8 bits y tenía unos gráficos con colores más bonitos y a más resolución. También funcionaba a más velocidad gracias a una mayor potencia de la que Incentive supo sacar provecho. Consiguió que fuera más agradable explorar las claustrofóbicas salas.

LA EVOLUCIÓN DE FREESCAPE



DRILLER

1987

■ Fue el primer lanzamiento con Freescape y el más lento. *Driller* llevó a los jugadores a un mundo de paisajes tridimensionales sólidos que fueron la marca de la casa. Estaba ambientado en el espacio y era visualmente magnífico, con sus sombreados y el color. Consistía en mover una sonda para excavar por 18 regiones de la luna Mitral.



DARK SIDE

1988

■ La acción transcurre 200 años después de *Driller*. *Dark Side* era un poco más oscuro, pero el área de juego era más grande, tenía más puzles lógicos y un escenario complejo para explorar. Era divertido utilizar el jet pack del personaje y la combinación de arcade, estrategia y aventura lograron que la experiencia fuera más completa.



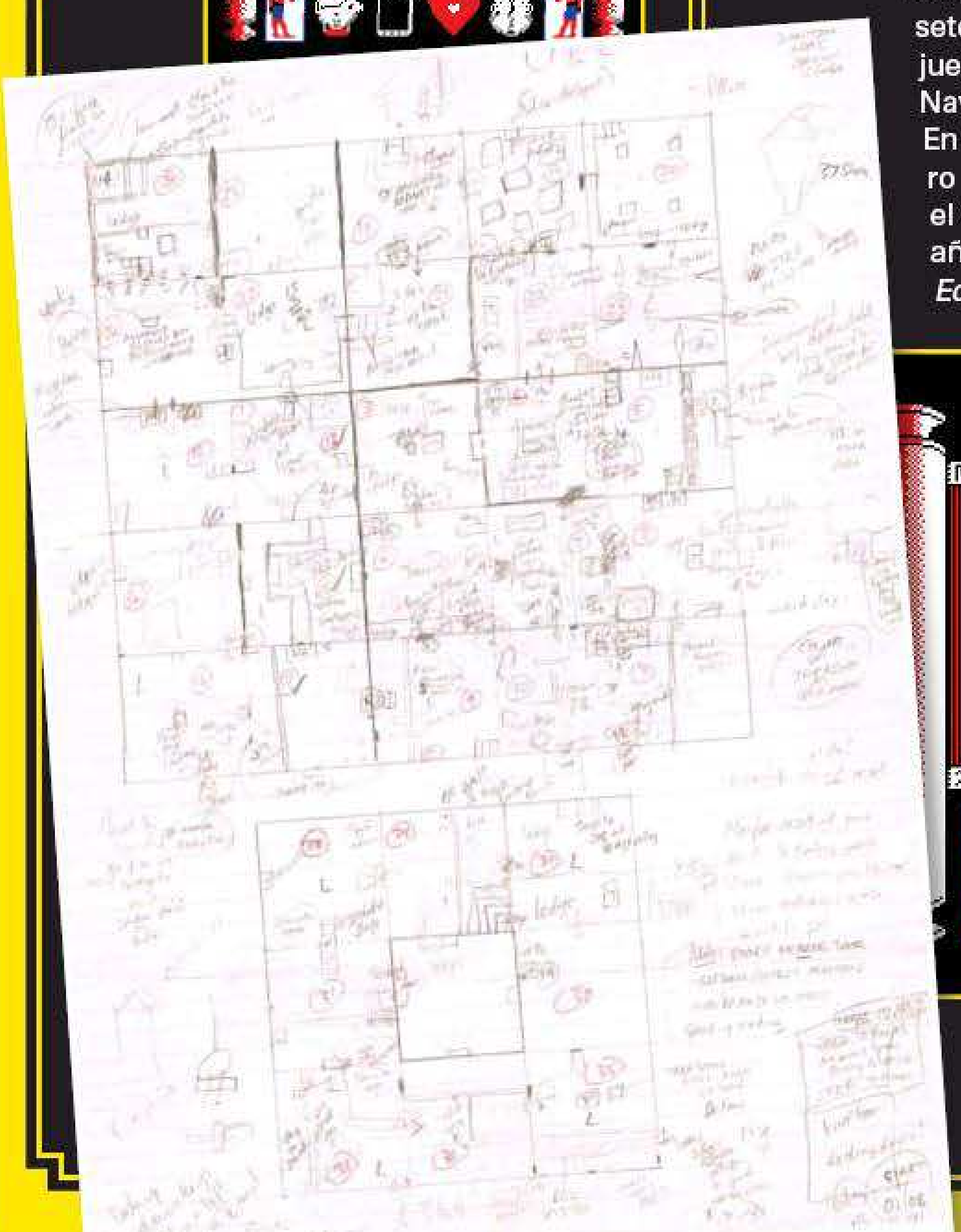
CASTLE MASTER

1990

■ Incentive trabajó duro para mejorar Freescape tras *Total Eclipse*, y demostró que estaba dispuesto a invertir en su magnífica tecnología. El resultado fue un juego más rápido y menos complicado, repleto de escenarios y de acertijos. Los jugadores podían elegir entre el príncipe y la princesa y esta decisión afectaba ligeramente al juego.







▶ podías ver lo que tenías arriba y debajo". La linterna, la brújula, el reloj y la pistola se pusieron "para que el jugador no se relajara demasiado". Los jugadores también debían recoger ankhs para abrir las puertas. Los tesoros servían para mejorar la puntuación, expresada en libras: "Si hubiéramos puesto el símbolo del dólar tal vez lo habríamos vendido en EE.UU." comenta entre risas Ian.

En Reino Unido el juego vendió bien. *Amstrad Action* le dio un impulso a las ventas al lanzar una edición especial en casete de una demo del juego en el número de Navidades de 1988. En ese mismo número *Dark Side* recibió el título de juego del año y puntuó a *Total Eclipse* con un 93%.

"PARECÍA QUE ESTABAS ALLÍ, PODÍAS VER LO QUE TENÍAS ARRIBA Y DEBAJO"

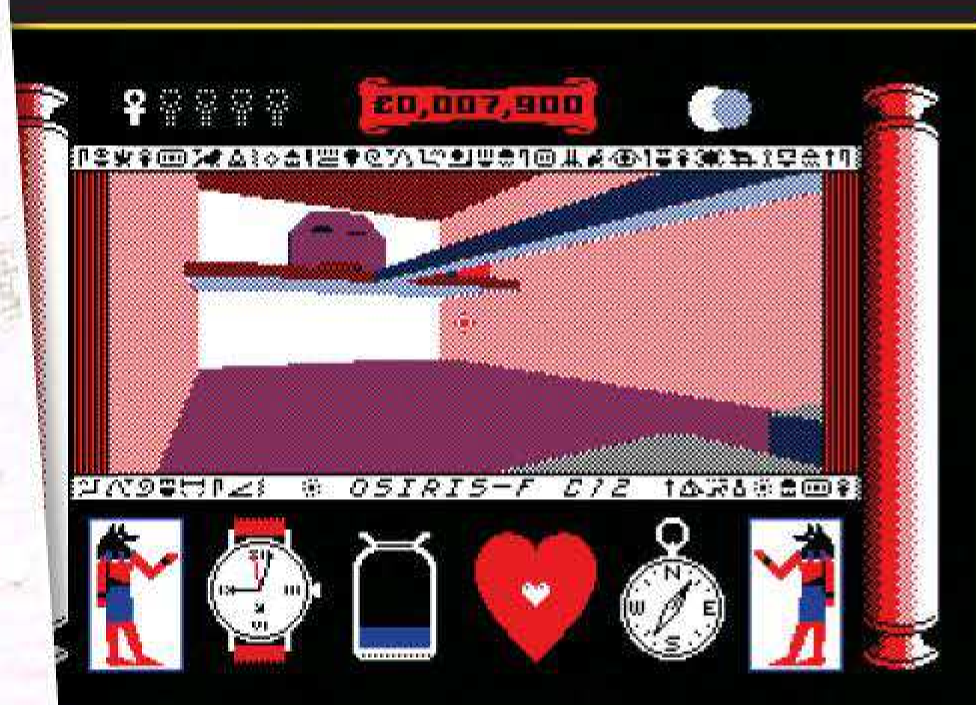
Ian Andrew

En *Zzap!* le dieron un 94% y en *Crash* un 93%. Sean hizo versiones para Amiga, Atari ST y PC. "Al tener un *framerate* más rápido, la experiencia era mejor", dice Ian, "y le pusimos más detalles". La secuela era inevitable.

El verano de 1989 salió *Total Eclipse II: Sphinx Jinx* con el objetivo de potenciar las ventas del primer juego. Salió inicialmente para Spectrum, C64 y Amstrad CPC a través de Home Computer Club, una conocida empresa de pedidos por correo que enviaba a sus usuarios un catálogo mensual y una selección de juegos que podías conservar o devolver. Se vendía como un paquete doble con *Total Eclipse* a un precio conjunto de 7,99 £ (9 €) cuando el PVP era de 14,95 £ (17 €). El engaño no funcionó con los que ya tenían el primer juego, pero funcionó suficientemente bien para Incentive Software. "El Home Computer Club tenía mucho poder de compra", dice Ian.

Se había alcanzado el acuerdo porque Incentive quería que el suyo fuera el Juego el Mes del Club. "Eso nos supondría un gran pedido", explica. "Así que, para convencerlos, les ofrecimos un juego adicional. Como el formato del juego ya estaba preparado, me llevó apenas unas pocas semanas implementar un escenario extra y puzles". El resultado fue un juego con menos impacto que *Total Eclipse* pero que gustó a los seguidores de la serie.

El segundo juego era más de lo mismo en un mundo que estaba construido -otra vez- con bloques geométricos sombreados. El método de juego era también el mismo, centrado en la exploración. Pero el objetivo era diferente. En lugar de buscar un punto de la pirámide los jugadores tenían una hora (en lu-



» [Amstrad CPC] *Total Eclipse II* tenía la pantalla dividida entre la zona de juego y el panel de instrumentos, igual que en el primer juego.

Los numerosos frutos del motor creado por Major Development



CASTLE MASTER II: THE CRYPT

1990

■ Se lanzó en el lanzamiento junto al primer *Castle Master*, y más adelante formó parte de un pack en el que también estaban *Virtual Worlds*, *Driller* y *Total Eclipse*. Los jugadores debían escapar del castillo y resolver puzles difíciles, pero básicamente era más de lo mismo.



3D CONSTRUCTION KIT

1991

■ Incentive permitió a los jugadores trastear con el mismo Freescape con un creador diseñado para ello, en el que podías utilizar gran cantidad de botones para crear el objeto que quisieras. Podías aprender el lenguaje de programación para crear tus juegos o simplemente crear mundos.



3D CONSTRUCTION KIT 2

1992

■ Esta versión salió para Atari ST, Amiga y MS-DOS y utilizaba el motor Freescape III. Había más controles y los usuarios también podían construir objetos redondeados, agregar efectos de sonido e incluir obras que venían ya pre-dibujadas, con lo que cualquiera podía crear mundos.



» [Amstrad CPC] En *Total Eclipse II* los jugadores tenían que liberar a sus seres queridos dentro de una pirámide, continuando la historia del primer juego.

gar de dos) para localizar 12 fragmentos de una estatua escondida. Había que encontrar la mejor ruta, explorar el laberinto mientras recogías oro, ankhs y agua, y había grandes bloques que obstruían el camino y pisos que aparecían y desaparecían. Era importante fijarse en todo, y la relativa falta de velocidad te permitía mirar con tranquilidad lo que te rodeaba.

También había algunas peculiaridades, como un laberinto invisible difícil de resolver. Ian cuenta: "Lo llamé el laberinto ilógico, y se suponía que iba a ser un desafío pensado para los jugadores más entregados. Creo que, sin una solución, sólo se resolvería con el método de ensayo y error". Para Ian las cosas fueron más sencillas con el sistema de *script* que utilizaba Freescape. El Freescape Command Languaje (FCL) permitía añadir elementos interactivos al mundo de juego. "Chris lo incorporó al código para que yo construyera el escenario y la lógica de los objetos", explica Ian. "Estaba en hexadecimal y pude introducir los objetos en el mundo y asignarles comando al mismo tiempo".

Paul dice que esta fue la clave para que pudieran hacer juegos 3D tan rápido, maximizando los ingresos de Incentive cuando estaba a punto de llegar otra alternativa. "El 'lenguaje' FCL nos permitía crear juegos atractivos en muy poco tiempo. Al separar los problemas de 'arte y diseño' del 'desarrollo' Ian podía trabajar en el diseño de niveles mientras el equipo del motor trabajaba en el código. Fue un flujo de trabajo eficiente que,por cierto, es el que tienen actualmente la mayoría de los estudios. Esto fue lo que nos permitió lanzar *Total Eclipse II* tan rápido, ya que casi no tuvo que intervenir el equipo de desarrollo", recuerda.

Hubo tiempo para alguna estrategia de marketing ingeniosa: los jugadores con mejor puntuación podían conseguir unas vacaciones a Hawai para ver un eclipse total de verdad. Muchos propietarios de CPC jugaron a la versión completa de *Sphinx Jinx* en marzo de 1992, cuando fue la portada del número 78 de *Amstrad Action*. También apareció en la portada del número 76 de *Your Sinclair* y el número 18 de *Commodore Format*.

Incentive Software publicó después *Castle Master, Castle Master II: The Crypt, 3D Construction Kit* y *3D Construction Kit II*. Con estos dos últimos los jugadores podían crear mundos expansivos. Cada juego de Inceptive tenía algo de especial. "Tuvimos un equipo que hizo cosas increíbles, superando los límites del rendimiento y la memoria", dice Ian, al tiempo que reconoce que el equipo se movía más rápido que sus juegos. Pero, como concluye Paul, "Todo lo que se diga sobre el motor Freescape y los juegos Total Eclipse es poco". Dejaron sin duda el listón muy alto. ✱



MÁS DEL ESTUDIO

SPLAT! (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1983

THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1986

WINTER WONDERLAND
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1986



» *Total Eclipse* se ganó el corazón de la prensa del videojuego. *Crash* le dio un 93% en su crítica.

REVIVIENDO SEGA MEGADRIVE

La poderosa consola de Sega dejó de comercializarse hace muchos, muchos años, pero un irreductible grupo de valientes ha decidido resucitarla con nuevos juegos.

Por: Atila Merino "blackmores"

Al igual que los ordenadores de 8 y 16 bits, las consolas no han podido escapar del efecto homebrew que, desde hace ya unos años, ha ido insuflando nueva vida a decenas de sistemas obsoletos. La consola de 16 bits de Sega no iba a ser una excepción, contando con juegos más o menos caseros desde mediados de los años 90. Sin embargo, la explosión definitiva comenzó ya en el siglo XXI, cuando, en el año 2010, el equipo Watermelon impresionó al mundo con el juego *Pier Solar and the Great Architects*, un prodigioso RPG que no tenía nada que envidiar a los más grandes del género aparecidos en la época comercial de la Mega Drive.

Desde España con amor

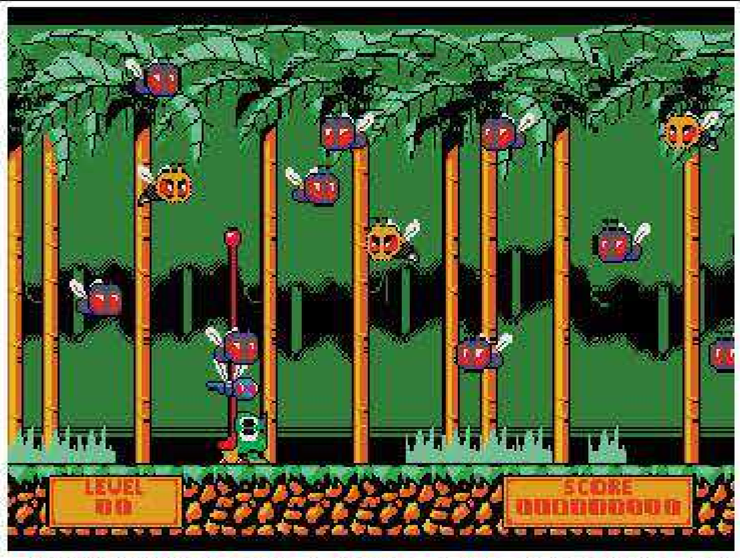
Dejando de lado todos los videojuegos actuales para la consola de Sega que se han desarrollado y se desarrollan en otros países (que los hay, muchos y muy buenos), nos centraremos en la escena española, tan activa e interesante como la que más.

Es de sobras conocido el amor que los desarrolladores españoles le ponen a todas las obras homebrew, no sólo para Mega Drive, sino también para cualquier otro sistema retro. En ese aspecto, podemos estar muy orgullosos de nuestros compatriotas, pues lideran algunas de las escenas retro, tanto en cantidad como en calidad. En lo que respecta a Mega Drive, a pesar de haber tardado un poco más de lo normal en coger el ritmo de otros países, finalmente se ha alcanzado un nivel notable que tiene toda la pinta de ir a mejor más pronto que tarde, con juegos tan impresionantes como el esperadísimo *Antarex* de 1985 Alternativo, que lleva varios años en desarrollo, o como algunas de las novedades que prepara el equipo de Play on

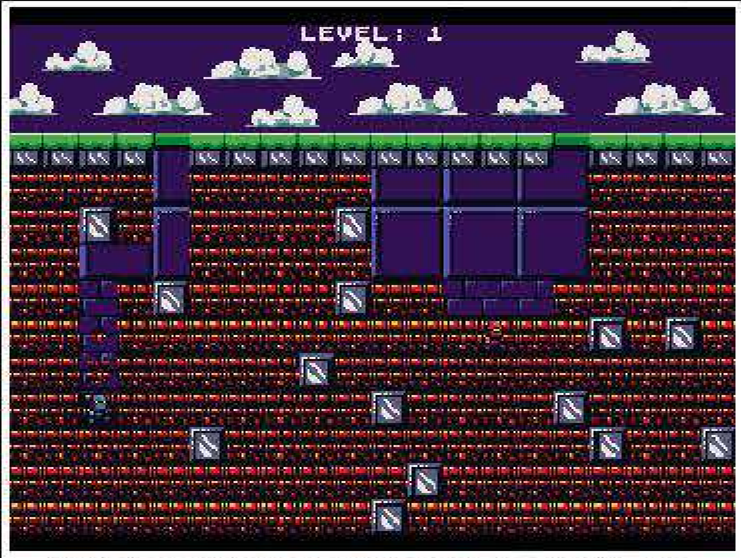


»Parte del equipo de Play on Retro, con Ricardo Pérez, Felipe Monge, Bruce Rodríguez y Salva Cantero. Este grupo de entusiastas se está encargando de darle una nueva vida a Mega Drive con unas ediciones físicas de lujo.

ALGUNOS JUEGOS Y DEMOS MADE IN SPAIN



» *Bug Hunt*, de The Afromonkeys, es una adaptación a MD realizada por Jack Nolddor, Mun y David Sánchez en 2015.



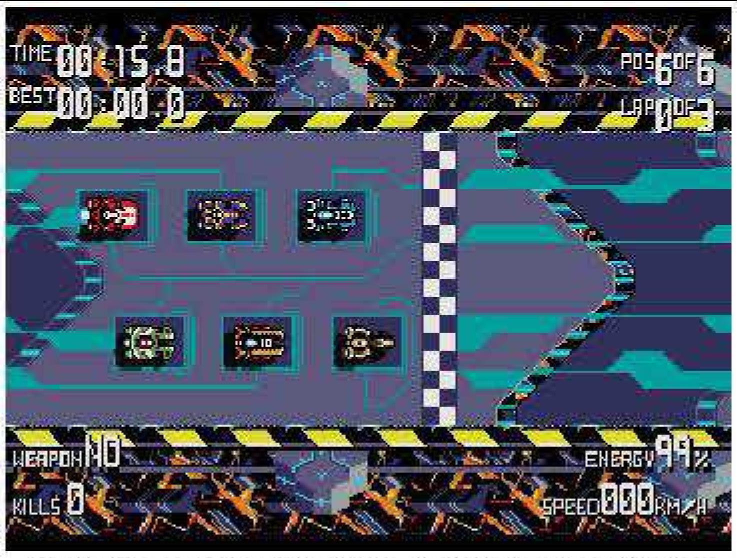
» *Junkbots* es un pequeño juego realizado en 2014 por Mun y bitslap para la primera compo bitbitJAM.



» *Leovigildo's Murcian Conspiracy* era un arcade desarrollado por Pixel Bastards para la bitbitJAM 2014.



» *Chase*, desarrollado por Jack Nolddor en 2014, es un comecocos basado en el original de Shiru para NES.



» *Downforce*, de Pixel Bastards, participó en la edición de 2016 de la bitbitJAM. Es un *F-Zero* con vista cenital.



» *Shattering Jaws*, de Mun, es un simpático arcade creado para la edición de 2016 de la bitbitJAM.

En pleno año 2018, la escena homebrew española de Mega Drive está más en alza que nunca, con grandes proyectos por aparecer

Retro. Hagamos un rápido repaso a todas estas atractivas iniciativas.

De 1985 Alternativo a Play on Retro

Fundado el 15 de Enero de 2012, 1985 Alternativo surge del prestigioso podcast Fase Bonus. De hecho, sus tres creadores originales coinciden con los que pusieron en marcha el mencionado podcast: Albert Mayora, Ignacio Zarranz y David Sánchez. Entre los tres, llevaron a cabo un proyecto que comenzó a gestarse el 9 de Febrero de 2011 y que tenía por objetivo desarrollar y distribuir nuevos videojuegos para consolas y ordenadores retro.

Aunque el primer videojuego que publicaron fue *Watman* para Game Boy Advance, pronto empezaron a desarrollar internamente para la Mega Drive y a editar bajo su sello a otros desarrolladores, incluyendo proyectos extranjeros. El equipo de 1985 Alternativo es muy extenso y siempre abierto, con lo que van entrando y saliendo colaboradores, lo que asegura cantidad y calidad de juegos a medio plazo.

Por otro lado, Kabuto Factory es el proyecto personal de Manuel Gómez, más conocido como Barón Ashler. Su retoño nació en Abril de 2011, enfocado principalmente al desarrollo para microordenadores de 8 bits, aunque unos años después le surgió un gran interés por trabajar en la consola de 16 bits de Sega.

Finalmente, Play on Retro apareció en escena en 2016, cuando su cabeza visible, Felipe Monge, alias Vakapp, abandonó 1985 Alternativo con el objetivo de crear una asociación retro junto a algunos amigos, tras una charla en la feria Retro Sevilla del mismo año.

Tras esta primera idea, la asociación quedó en lo que hoy conocemos como el grupo Play on Retro, formado inicialmente por Migue, Bruce, Ricky, Salva y el propio Felipe. Al igual que los otros protagonistas de esta historia, no sólo se dedican a desarrollar y publicar juegos para Mega Drive, sino que se encargan también de novedades para microordenadores de 8 bits, aunque bien es cierto que la consola de Sega es una de sus preferidas.

Los desarrolladores Jack Nolddor y Mun son otros autores españoles centrados en Mega Drive, con juegos como *Bug Hunt* o *Chase*.

bitbitJAM y Sega Mega Drive

Muchos otros juegos españoles han sido desarrollados para Mega Drive, ya sea en forma de demo o de versión final. Gran parte de la culpa la tiene la competición anual bitbitJAM, creada en 2014 por David Colmenero y Miguel García Guerra con el objetivo de que se desarrollen nuevos juegos para sistemas retro bajo ciertas premisas que van cambiando de edición en edición, casi siempre con representación de MD.

De esta manera, hemos tenido la oportunidad de disfrutar de minijuegos o demos jugables como las de *Junkbots* y *Leovigildo's Murcian Conspiracy* en 2014, la de *Tro-Now* en 2015 o las de *Downforce* y *Shattering Jaws* en 2016. Todos ellos son claros ejemplos de lo que se puede llegar a hacer en Mega Drive con muy poco tiempo disponible.

En pleno año 2018, la escena homebrew española de Mega Drive está más en alza que nunca, con grandes proyectos por aparecer y muchas ganas de crear juegos entretenidos. ★

KABUTO FACTORY

Aunque Kabuto Factory (como tantos otros) no se dedica exclusivamente al desarrollo para Mega Drive, sí que ha desarrollado ya varios juegos para la consola de Sega, e incluso ha sacado sus juegos con su correspondiente edición física.

El primer juego que desarrolló su alma mater, Baron Ashler (Manuel Gómez), fue *Aahku al Rescate* (2011, ZX Spectrum). Su juego más popular, *Zombi Terror*, apareció originalmente también en ZX Spectrum, pero tuvo versiones para multitud de ordenadores y consolas, incluida Sega Mega Drive, que fue publicada en agosto de 2014. "El salto a MD vino gracias a la existencia de un compilador de BASIC llamado *BasiEgaXorz* que fue desarrollado por Joseph Norman (DevSter). Me animé a usarlo mientras desarrollaba *Zombi Terror*, como es un juego simple en el que no tienes que mover nada, pensé que sería ideal para un primer acercamiento al sistema",



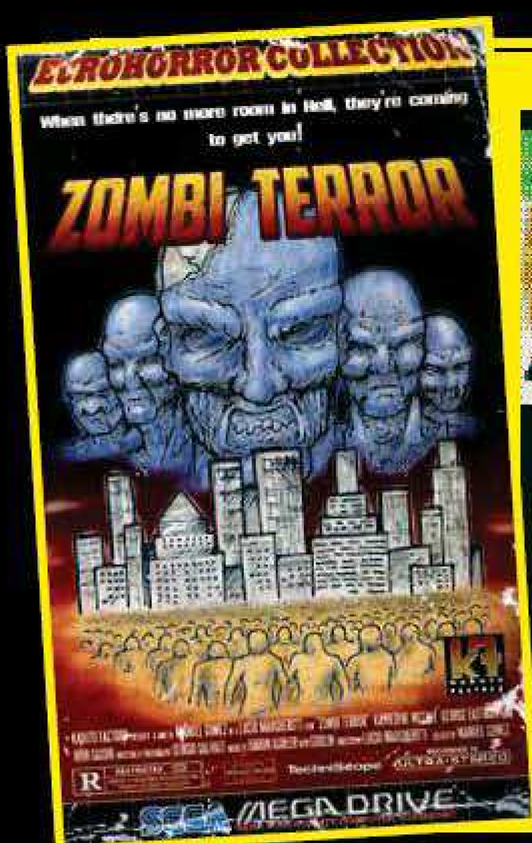
» *Future Race* supondrá el regreso de Kabuto Factory a la escena de MD, así como su vuelta tras el parón.

explica Ashler, que se encarga al completo de los desarrollos para MD.

En noviembre del 2016 apareció el segundo juego del sello para Mega Drive. Se trataba de *Knights & Demons*, aunque supuso también el cierre de Kabuto Factory debido a motivos personales.

El regreso de Baron Ashler

Por fortuna, Manuel Gómez nos ha avisado de su más que probable regreso a la escena tras casi dos años de parón, y lo hará con nuevos juegos, entre los cuales se encuentra un nuevo trabajo para la Mega Drive. Tras el nombre de *Future Race* se esconde un interesante juego de motos. "Usaré sprites por primera vez, así como música generada por la propia consola", comenta Baron Ashler.





» *Zombi Terror*, publicado en 2014, es un claro ejemplo de que los zombis llevan unos cuantos años 'más de moda que nunca'.

ZOMBI TERROR

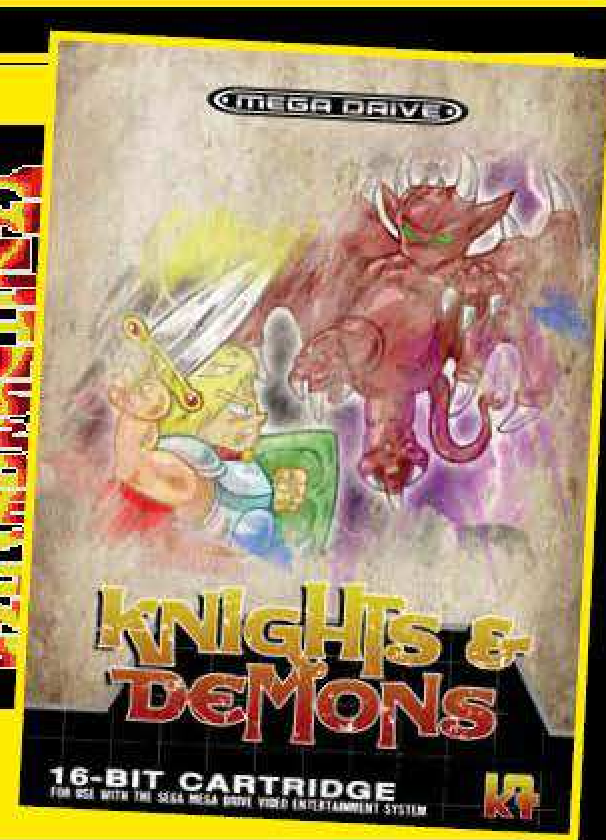
Fue una de las primeras versiones publicadas, junto a la de ZX Spectrum y PC, y el primer juego de Kabuto Factory para Mega Drive. Se trata de una aventura en la que elegir entre diferentes acciones, como movernos en cualquier dirección, recoger objetos o usar armas. Esta versión contaba con decenas de pantallas estáticas que superaban en calidad a las del resto de versiones, así como con una banda sonora de gran calidad, realizada por el propio Baron Ashler, que se ocupó de todo. "*Zombi Terror* fue para mí todo un éxito: me atreví a sacar una tirada en cartucho de la que se vendieron 35 unidades. Puede parecer poco, pero para mí es un mundo", declara Ashler.

KNIGHTS & DEMONS

Tras *Zombi Terror*, Kabuto Factory se embarcó en el desarrollo de *Knights & Demons*, un divertido puzle que apareció inicialmente en ZX Spectrum y que tomaba como base el juego electrónico de los 90, *Lights Out*. Al igual que su anterior trabajo para MD, este también fue responsabilidad 100% de Baron Ashler. "*Knights & Demons* para MD también tuvo una pequeña tirada en cartucho y otra en CD, pero aquí ya estaba de retirada", nos explicaba Ashler al respecto de la edición física, publicada en noviembre de 2016.



» *Knights & Demons* cogía el juego electrónico *Lights Out*, cambiando las luces de colores por caballeros y demonios.



PLAY ON RETRO

Inicialmente operativos bajo el nombre de Goto80, tuvieron que cambiar rápidamente de nombre al descubrir que ya estaba registrado por otra persona.

Su primer trabajo, en 2016, fue editar el juego *Miniplanets* en el mismo año de su fundación, realizando una edición física de excelente calidad, seña de identidad de este grupo formado en Andalucía. Además, Play on Retro ha ido contando con multitud de colaboradores en diferentes apartados, como Fran, Rubén, Beyker, Juan Carlos, Borja, Manolo, O'Neill, Julian o Errazkin, entre otros.

En 2017 vio la luz el primer trabajo propio del equipo para la consola de Sega, *L'Abbaye des Morts*, pero no han detenido su trabajo para publicar *Zooming Secretary: Going Panic* mediante una campaña de crowdfunding que dará comienzo a finales del verano. Para 2019 están preparando un juego de puzles y otro proyecto secreto del que aún no se ha desvelado nada. Tratándose de Play on Retro, seguro que no nos decepcionan.





» *Miniplanets* es una de esas pequeñas joyas que se ven cada cierto tiempo en la escena homebrew.

MINIPLANETS

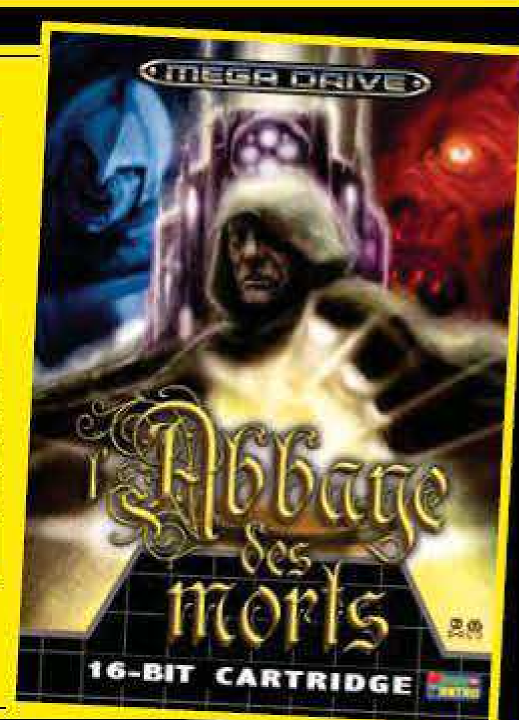
El juego que sirvió de estreno a la editora Play on Retro era un desarrollo del argentino Sik, el cual planteó una original propuesta en la que debíamos recorrer los pequeños planetas que hacían las veces de niveles con el objetivo de recoger los objetos y llaves necesarias para pasar al siguiente nivel. Aunque el juego se publicó inicialmente en descarga gratuita en el año 2016, no tuvo su correspondiente edición física hasta mayo del 2017, cuando Felipe Monge se encargó de dibujar la bonita portada y realizar todo el arte del manual. *Miniplanets* supuso, además, un inicio ideal para el joven equipo andaluz en cuanto a sello editorial.

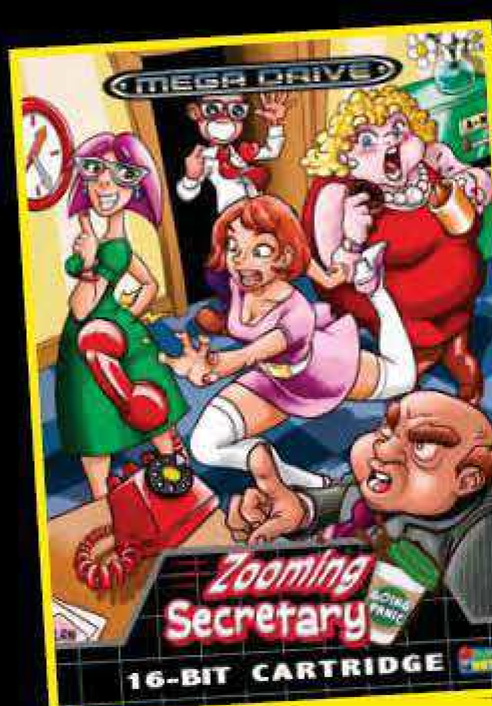
L'ABBAYE DES MORTS

Publicado en 2017, se trata de una adaptación a MD del juego homónimo que Locomalito y Gryzor crearon para PC y Mac en 2010. No contentos con hacer una conversión con gráficos mejorados, decidieron crear una gran variedad de skins que permitían ver el juego como si de otro sistema retro se tratara: MSX, GB, Amstrad PCW, C64 o PC CGA, entre otros. Programado por Mun, con gráficos de David Nevado y música de DarkHorace, contó con colaboraciones de Felipe Monge, Pipagerardo, Masterklown, Errazking o Baron Ashler.



» *L'Abbaye des Morts* cuenta con una gran variedad de skins, además del de Mega Drive.







» El juego original para la NES de Nintendo ha sido mejorado para adaptarlo a la consola de Sega.

ZOOMING SECRETARY GOING PANIC

Será el próximo juego que Play on Retro publique, mediante una campaña de crowdfunding que dará comienzo entre septiembre y octubre del presente año. Es una adaptación del original *Zooming Secretary* que PinWizz y Shiru crearon en 2011 para la NES de Nintendo. Está creado por el grupo The Afromonkeys, con Mun y Jack Nolddor a cargo del código, Daniel Nevado encargado de los gráficos y la portada, y Beyker como músico. Se trata de un simulador de secretaria en periodo de pruebas, tan divertido como jugable.

1985 ALTERNATIVO

El enorme equipo surgido del seno de Fase Bonus es uno de los más prolíficos en lo que respecta al desarrollo y edición de nuevas obras para Mega Drive. Compuesto por decenas de personas entregadas en cuerpo y alma al resurgir de la consola de 16 bits de Sega, 1985 Alternativo ha desarrollado o producido una gran variedad de juegos, ya fueran propios o de otros autores, casi siempre acompañados de su correspondiente edición física. Algunos de los juegos publicados por este equipo son trabajos de The Mojon Twins o Jack Nolddor.

Esperando a Antarex

Aunque *Oh Mummy Genesis* abrió la lata del desarrollo interno de 1985 Alternativo para Mega Drive, hay un juego que lleva unos cuantos años en desarrollo y que, tras ver las diversas demos que han ido publicando, se ha convertido en el trabajo más esperado de este grupo. Por supuesto, nos referimos a *Antarex*, un shoot'em up de scroll horizontal que ha dejado muy buen sabor de boca a todo el que ha podido probarlo y del que aún no tenemos noticias sobre su publicación oficial. Habrá que tener un poco de paciencia para disfrutar de esta obra.


» Jordi Montornés y Manu Segura son parte del equipo de 1985 Alternativo.



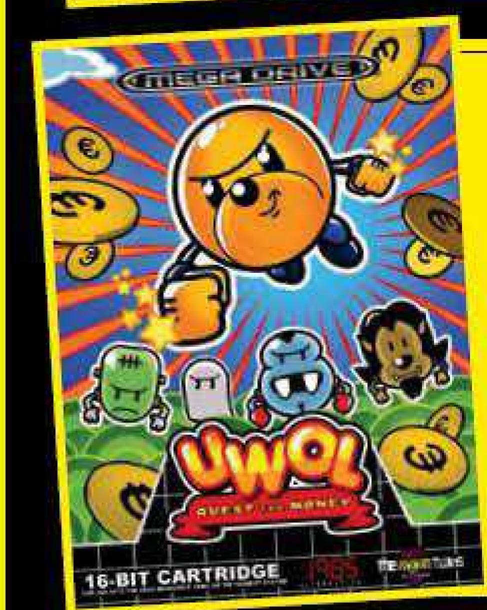
OH MUMMY GENESIS

Publicado en 2012, fue el primer videojuego creado y publicado por 1985 Alternativo para la MD. Se trataba de un remake del clásico de Amstrad CPC, desarrollado por Pocket Lucho, con música de David Sánchez y arte de David Ayala.



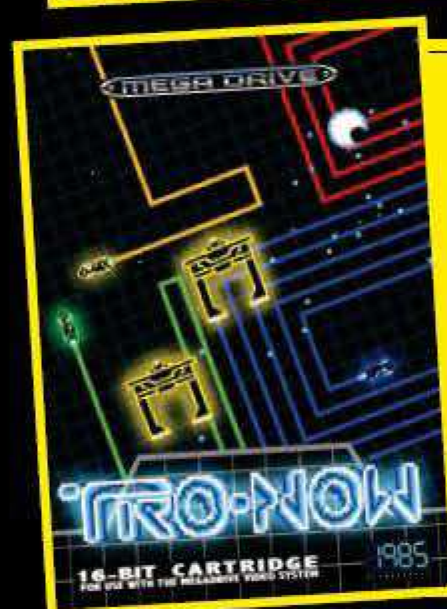
SUPRAKILL MINDS

Este interesante y adictivo juego de puzle e inteligencia fue desarrollado por Jack Nolddor en 2014. David "murciano" Sánchez creó la fabulosa banda sonora de un juego que nos obliga a tener los reflejos al máximo si queremos seguir avanzando.



UWOL: QUEST FOR MONEY

La versión de MD del juego original para ZX Spectrum que The Mojon Twins realizaron en 2009 corrió a cargo del desarrollador ruso Shiru, que lo acabó en 2010, aunque 1985 Alternativo sacó la edición física justo después de *Oh Mummy*.



TRO-NOW

Se trata de un experimento para la compo bitbitJAM de 2015, desarrollado por Pocket Lucho y David Sánchez bajo el nombre de Pixel Bastards South! Estaba basado en las carreras de motos de luz de la película *Tron* y permitía partidas de hasta cuatro jugadores simultáneos. Uno de los juegos más entretenidos del grupo.



MEGA MINDTRIS

La opera prima de Leander para MD fue este atractivo puzle inspirado en *Columns*. Se publicó en 2017 y en él participaron, entre otros, David Sánchez como músico y Daniel Nevado como ilustrador. Las partidas a dos jugadores simultáneos son incluso mucho más atractivas que si lo disfrutamos en solitario.



MEGA CHERIL PERILS

El primer trabajo de los humorísticos The Mojon Twins para la consola de 16 bits de Sega fue este colorido plataformas de 2017, basado en uno de sus personajes más famosos. Anjuel y na_th_an, junto a David Sánchez y el artista kendrook, son sus autores.

GRIEL'S QUEST FOR THE HOLY PORRÓN

Se trata del último trabajo que 1985 Alternativo ha publicado para Mega Drive. Es la adaptación a la consola de Sega del original *Griel's Quest for the Saangral* de MSX que Karoshi Corporation desarrolló en 2005, basándose, a su vez, en un clásico de MSX2: *Momonoki House*, de 1990. Programado por Mun, con gráficos de Daniel Nevado (autor de la portada) y música de David Sánchez, disfrutaremos de un enormemente adictivo juego de inteligencia con ambientación medieval. Se publicó hace escasos meses, en Abril de este año 2018.



» *Griel's Quest for the Holy Porrón* dejará un muy buen sabor de boca en su paso a Mega Drive.







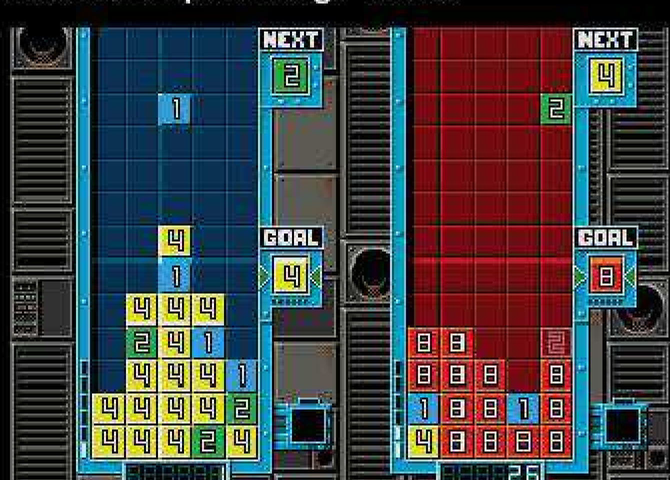
» La última demo del esperado *Antarex* también estará incluida en este fantástico cartucho.

MEGAGAMES!

La gran sorpresa que 1985 Alternativo nos tiene preparados para este mismo año es un cartucho recopilatorio en el que se incluirán algunos de sus juegos de Mega Drive. Tal es el caso de *Mega Mindtris*, *Uwol: Quest for Money* y *Oh Mummy Genesis*. Además, se incluirán todas las demos que han realizado hasta ahora: *Zona Omega*, *DJ Chip* y *Antarex*. Se trata de un cartucho imprescindible si queremos disfrutar de horas y horas de buenos y variados juegos, pues se recopilan arcades, puzles, juegos de inteligencia y matamarcianos. Los fans de Mega Drive no podrán dejar escapar este suculento recopilatorio que cuenta con una excelente música en el menú de selección de juego.

HABLAMOS CON LEANDER

Eres el autor de *Mega Mindtris*, pero ¿cómo se te ocurrió la idea de desarrollar para Mega Drive?
Después del fiasco con mis desarrollos para móviles, me tomé una pausa y descubrí la escena retro gracias a un compañero de trabajo, así que me aventuré a desarrollar para Mega Drive.

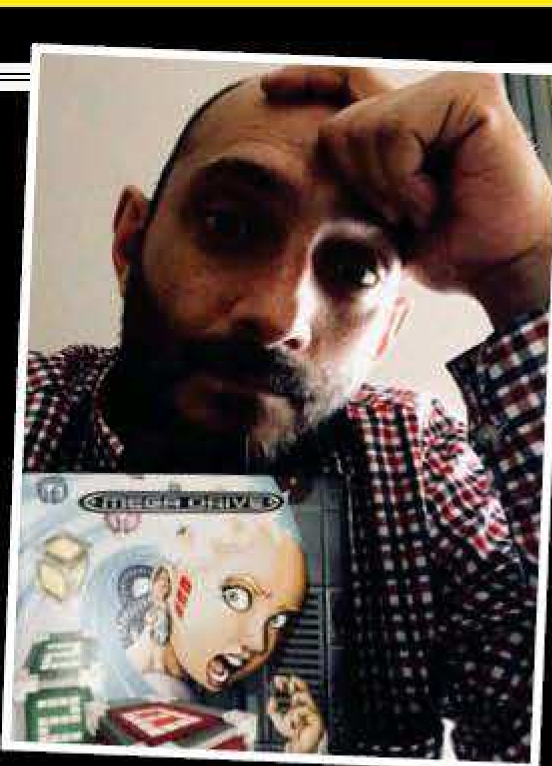


» Los gráficos están realizados con *Cosmigo Promotion*, usando paletas limitadas que permite MD.

¿Por qué un juego de puzles?
Decidí empezar a desarrollar un motor en ensamblador que gestionara todo el hardware y lo probé creando algún juego; uno de puzles me pareció una decisión correcta, sencilla y realista para mis posibilidades (de tiempo) por entonces.

¿Te encargaste de todos los apartados?
Mega Mindtris es una versión de uno de los juegos para móviles (*Mindtris*) que desarrollé con Endos. La idea original es suya; yo me encargué de la programación y los gráficos en esta versión. Quise que participara más gente y tuve el honor de contar con 1985 Alternativo: música y sonido de David Sánchez, artwork de Daniel Nevado y maquetación de Felipe Monge, y la ayuda de Alfonso Martínez, Albert y Doragasu.

¿Cómo fue el proceso de creación?
Lo primero es tener un documento de desarrollo para tener las ideas y un planning claro de lo que hay que implementar en el proyecto, aunque sea un borrador. En cuanto a programación, sólo usé un editor de textos (notepad++), vinculé un atajo (HOTKEY) que ejecutaba un bat y arrancaba un ensamblador generando un binario para luego probarlo en emulador o con Everdrive, así de sencillo.



POWER

CUANDO HABLAMOS DE ARCADES DE VELOCIDAD, MUY POCOS PUEDEN SUPERAR O ECLIPSAR A POWER DRIFT DE SEGA. RETRO GAMER SE ABROCHA EL CINTURÓN Y REVIVE LA CARRERA MAS SALVAJE DE YU SUZUKI.



Cuando la serie arcade "Super Scaler" de Sega prosperó, literalmente despegó. *Hang-On*, *Enduro Racer* y *OutRun* demostraron que el hardware era perfecto para juegos de carreras, pero poco después, en 1987, sus aptitudes técnicas surcaron los cielos con *After Burner* y *Thunder Blade*. Esto se debió en gran medida a la introducción de la placa X-Board de Sega, que añadía efectos de rotación en sprites y escenarios a las técnicas de scaling existentes, haciéndolo ideal para títulos "aéreos" como *After Burner* y sus famosos toneles volados. Esta tendencia continuó con la aparición del hardware Y-Board en 1988, que fue potenciado por tres CPUs 68000 que ofrecieron efectos visuales aún más delirantes. El primer título en utilizarlo fue *Galaxy Force*, un shooter espacial 3D que elevó el scaling y las rotaciones a cotas inimaginables. La placa Y-Board era un auténtico prodigio, pero ¿sería buena opción para otro tipo de juegos? ¿Serviría como motor gráfico para un juego de carreras? Tal vez, pero para justificar su uso debería ser una creación excesiva y absurdamente exagerada. Y eso es precisamente lo que el diseñador estrella de Sega, Yu Suzuki, entregó en bandeja de plata con *Power Drift*.

Sobre el papel, *Power Drift* es un juego típico de carreras. Elige a uno de los 12 extravagantes personajes (parecen sacados de la peor sitcom norteamericana) y tu objetivo será completar las cuatro vueltas de un circuito cerrado de reducida longitud. Si finalizas en tercer lugar, como mínimo, pasas a la siguiente ronda. Si completas con éxito los cinco circuitos (stages), habrás completado el escenario (course) y terminará el juego. Hay cinco "courses" para elegir, así que tendremos 25 circuitos en total (más unas rondas de bonus). Todo muy típico y estándar.

Pero el desarrollo de las carreras no es nada rutinario, algo que resulta evidente cuando llegas a la primera curva. Al girar, la perspectiva se ▶



» [Arcade] Es mejor retrasarse un poco cuando la pista está llena de competidores para evitar choques.



DRIFT

GALERÍA DE INSENSATOS

Repaso visual a los doce locos de *Power Drift*



» [Arcade] La versión japonesa incluye anuncios falsos en los flancos de la pista como "Bubweiser" y "Coma Cola".



"NO, JAMÁS TUVIMOS ACCESO A MATERIAL GRÁFICO DEL ARCADE ORIGINAL. HICIMOS TODO DESDE CERO."

John Mullins



MAESTRO DEL DRIFT

Trucos para ser el primero de los doce locos del asfalto



¿CORTA O LARGA?

■ Las carreras son breves, es esencial empezar fuerte. Lo más rápido que puedes ir en marcha corta es a 169 km/h, así que lo ideal es cambiar a los 140 km/h. No olvides reducir al estrellarte.



FRENO APÁTICO

■ No te molestes en frenar. Si estás derrapando en una curva de manera peligrosa, sólo deja de acelerar. Si te espera una sección complicada, reduce a una marcha corta para perder velocidad.



CHOCAR ES DE POBRES

■ La detección de colisiones es a menudo caprichosa, pero puedes utilizar este bug como ventaja. Esta táctica funciona bien al tomar atajos, ya que atravesarás los objetos del borde de la pista.



¡DOBLANDO VOY!

■ Como compites contra otros 11 golfos motorizados, en los circuitos cortos te encontrarás a los doblados en la tercera o cuarta vuelta. Ten cuidado, ya que pueden retrasarte y sacarte del podio.



RETRO-VISOR

■ Aunque no lo indica en ningún sitio, puedes mirar hacia atrás pulsando el botón Start. Resulta útil tras chocar, ya que lo normal es que te embistan los coches mientras aumentas velocidad.



ALL-STARS DE SEGA

■ Si logras terminar primero en los cinco "Stages" desbloquearás una etapa extra. En los escenarios A, C y D pilotarás el F-14 de *After Burner*, y en los "Courses" B y D la moto de *Super Hang-On*.





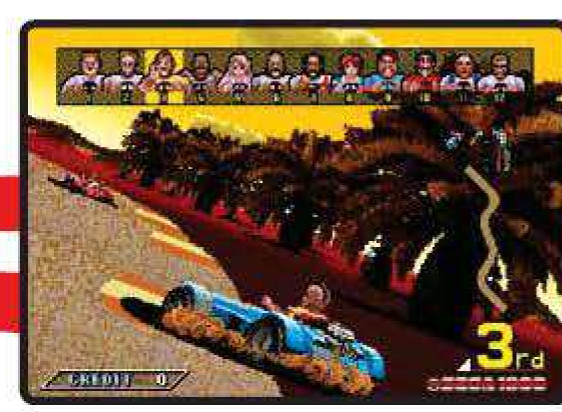
▶ inclina bruscamente acompañando la maniobra del vehículo. Es un efecto inusual y deslumbrante, y sucede constantemente debido a la gran cantidad de giros y curvas que salen al paso (a pesar del título, no hay drifting real en su mecánica). Además, los recorridos se asemejan más a una montaña rusa que a un circuito, con zonas elevadas que se dirigen al mismísimo cielo y luego regresan bruscamente a tierra. Todo esto transcurre a un ritmo frenético que apenas decae, ni cuando chocas. Mientras que los primeros juegos de conducción de Sega se recreaban en los accidentes del vehículo protagonista, perdiendo valiosos segundos, *Power Drift* elimina todo ese ritual de un plumazo. Tras sufrir un accidente, eres depositado en pista y lanzado a la carrera de nuevo.

El juego muestra sin lugar a dudas el tremendo poder del hardware Y-Board. Sin embargo, al tratarse de un simulador de Sega, el desarrollo de sus carreras es sólo parte de la historia. Para la verdadera experiencia había que probar *Power Drift* en su versión de lujo. Su cabina "Deluxe" se asemeja al famoso mueble de *OutRun*, pero con un movimiento motorizado más brusco y pronunciado. De hecho, en las curvas más acentuadas la cabina se inclina hasta 20 grados a izquierda o derecha. Sega incorporó un cinturón de seguridad, quizá más por lla-



» [Arcade] Una situación familiar... pero afortunadamente breve, ya que el juego te devuelve rápidamente a la carrera.







» [Arcade] Su marcado estilo montaña rusa le diferenciaba totalmente del resto de arcades de velocidad de la época.

mar la atención que por verdadero peligro. También existía una cabinet vertical estándar que prescindía de movimiento y reemplazaba el monitor de 26 pulgadas por uno más discreto de 19.

La reacción por parte de la prensa especializada fue en gran medida positiva, aunque fue objetivo de algunas bromas y observaciones algo radicales. En el staff de *Sinclair User* había absolutos fanáticos, lo describieron como "el juego de carreras que acabará con todos los juegos de carreras", nada menos, y le otorgaron un 10/10. Algo menos entusiasta fue Robin Hogg de la editorial Newsfield, que escribió en *The Games Machine* que "frente a *Chase HQ* no salía bien parado". Una crítica que todos compartieron fue el precio a pagar, la cabina Deluxe exigía una libra por partida. En ese momento la mayoría de las coin-ops costaban 20 peniques por crédito en Reino Unido, y algunas, como mucho, ascendían a 30 peniques.

Tras haber obtenido previamente gran éxito con las conversiones de *After Burner,* Activision se hizo con los derechos para las versiones de ordenador y preparó su lanzamiento para navidades de 1989. De todos los ports fue el de C64 el más jugable (aunque el menos parecido al original), y el de Atari ST el que menos se dejaba jugar y el más parecido a la coin-op... En Japón apareció una buena versión para PC Engine en 1990, pero curiosamente, no fue convertido para ninguna ▶

"SABÍAMOS QUE ERA IMPOSIBLE RECREAR LA COIN-OP EN LOS ORDENADORES DE AQUELLA ÉPOCA"

John Mullins

P&R AL DESARROLLADOR

John Mullins adaptó *Power Drift* a los ordenadores de 8 bits



¿Cómo conseguiste el trabajo para adaptar *Power Drift* a los ordenadores de 8 bits?
Trabajaba en Sentient Software y nos propusieron encargarnos de las versiones Z80 del juego. Anteriormente estuvimos involucrados en la conversión de *Wec Le Mans* para Ocean, lo que seguramente facilitó las cosas. A mitad de proyecto, Sentient se quedó sin dinero y cerró. Hablé con mi contacto en Activision, Charles Cecil, para que Clive Paul y yo pudiéramos terminar el desarrollo. Yo me encargué del código y Clive de los gráficos. Uncle Art (Dave Lowe) proporcionó el audio.

***Power Drift*era una bestia de las salas recreativas. ¿Cómo fue vuestro acercamiento a la creación de Sega?**
Nunca pensamos en el hardware de la máquina. Sabíamos que era imposible recrear la coin-op en los ordenadores de aquella época, así que nos centramos en hacerlo lo mejor posible y que al menos fuera reconocible y recreara el espíritu indomable de la versión arcade.

¿Recibisteis materiales de Sega?
No, jamás tuvimos acceso a material gráfico del arcade original. Hicimos todo de cero y usamos la versión arcade como referencia. Contábamos con una gran biblioteca propia de títulos anteriores en los que habíamos participado, y eso fue de gran ayuda. Tuve la máquina recreativa a mi disposición durante unos meses en la cocina. Los chicos de mi barrio no podían creerlo.

¿Qué piensas del arcade original?
Cuándo probamos la máquina por vez primera pensamos que era un gran juego, ¡pero seis meses después la odiaba! Era la típica coin-op, dos circuitos bastante fáciles para empezar y luego un tercer recorrido endiabladamente difícil.

Fuiste responsable de las versiones para Spectrum, Amstrad CPC y MSX. ¿Cuál fue la principal?
La versión Spectrum siempre lideraba el desarrollo, Amstrad CPC iba después y MSX siempre era la última. Pero la realidad fue que, una vez completado el port para Spectrum, el de CPC ya se encontraba al 85% y el de MSX prácticamente había alcanzado el 100%o de su desarrollo. Solo había que vincular en algunas bibliotecas diferentes y reemplazar gráficos y sonido.

Echando la vista atrás ¿fue una conversión divertida de realizar?
Guardo algunos buenos recuerdos de aquel momento. Recuerdo pasar dos o tres semanas en las oficinas de Activision en Reading terminando el juego. Hubo mucha presión para atar todos los cabos sueltos, pero conocí a gente estupenda y pasé noches realmente agradables "relajándome" después de concluir este proyecto.



» [Amstrad CPC] *Power Drift* en Amstrad es una conversión digna de elogio por el buen uso del color y su acertada sensación de velocidad.



TODAS LAS CONVERSIONES

Las versiones domésticas intentaron emular la grandiosidad del arcade

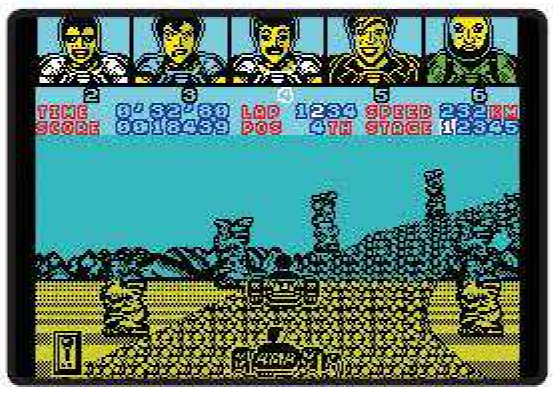


COMMODORE 64 1989

■ El programador Chris Butler mostró sus tremendas habilidades con un port que es un prodigio técnico. Gráficamente es muy básico, pero se mueve y se juega de maravilla. La mejor conversión para ordenador.

ZX SPECTRUM 1989

■ El port para Speccy se deja jugar. La velocidad es buena, pero los controles resultan lentos, llegando a provocar cierta frustración. Visualmente es un caos monocromático, pero en general representa con honor al arcade.



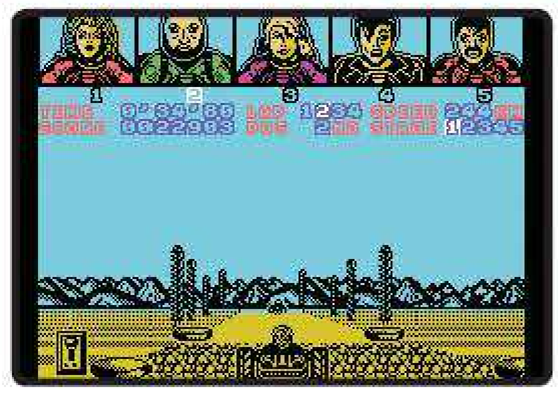


AMSTRAD CPC 1989

■ Una agradable sorpresa para los que esperaban un port rápido de Spectrum. Comparte el mismo código pero se beneficia de mejor colorido. Por suerte no afecta mucho a la velocidad, eso sí, los gráficos son "cuadradotes".

MSX 1989

■ No resulta extraño esperar una conversión casi directa de Speccy, ya que es así. Más o menos mantiene la velocidad, así que no podemos quejarnos demasiado, pero sabemos que podría haberse hecho algo más exclusivo.





ATARI ST 1989

■ El enigmático programador ZZKJ hizo un gran trabajo al convertir *Super Hang-On* a los ordenadores de 16 bits, pero *Power Drift* era más complejo. Buenos gráficos pero pobre framerate. El resultado era bastante injugable.

AMIGA 1989

■ Casi idéntica a la mediocre versión para ST. El framerate era mejor, pero la animación del kart parecía una sesión de diapositivas. Otra característica exclusiva fue la música durante el juego: el port de ST sólo ofrecía efectos.





PC/DOS 1989

■ Un intento con gracia, en el que, al igual que en la versión C64, no se trató de reproducir con exactitud el aspecto del original. En su lugar se creó un juego de carreras rápido y divertido. Bastante más agradable que el de Amiga y ST.

PC ENGINE 1990

■ Apareció cuando la coin-op languidecía, y sólo en el mercado japonés. Esta versión a veces cae en el olvido, pero no debería, ya que logra recrear la apariencia y velocidad del espectacular arcade con mucha solvencia.





SEGA SATURN 1998

■ Se lanzó en Japón como parte de la serie *Sega Ages*. Es una versión casi idéntica a la coin-op (¡y sí, se inclina!). Corre a 30 fps en vez de los 60 fps del original, pero es un inconveniente menor y ofrece cantidad de extras.





DREAMCAST 2001

■ Otro lanzamiento exclusivo para Japón, incluido como parte de la obra *Yu Suzuki Game Works*. Se trata esencialmente de la versión arcade, corriendo a 60 fps y toda su magia. La guinda: jugarlo con el stick analógico de DC.

NINTENDO 3DS 2015

■ La serie *3D Sega Classics* para 3DS ofrece una vez más un delicioso remaster. Como es lógico, incorpora un montón de opciones y extras. Jugar a *Power Drift* en 3D y a pocos centímetros de tu cara es una maravilla.





» [Arcade] Acabar en el primer puesto está a sólo unos metros, pero ten cuidado, el segundo competidor acecha detrás de ti...

▶ consola de Sega del momento, a pesar de que *Galaxy Force*, también de Y-Board, apareció en Master System y Mega Drive. Se filtró que el juego estaba en desarrollo en Mega Drive, y más tarde para Mega-CD, pero finalmente nunca se lanzó en cartucho o CD. Mientras tanto, los usuarios de Game Gear fueron obsequiados con dos entregas de *Sonic Drift*. En esta saga los circuitos eran planos pero el movimiento de los vehículos y los gestos de los personajes eran puro *Power Drift*.

En 1998 el juego visitó Sega Saturn como parte de la serie Sega Ages en Japón. Esta versión es casi arcade perfect e incluye varios extras como música mejorada, opción de cambio automático y un nuevo modo Grand Prix que te deja jugar los cinco "courses" seguidos. Tres años más tarde fue incluido en la recopilación *Yu Suzuki Games Works* para Dreamcast. Al igual que la versión Saturn, jamás vio la luz fuera de Japón.

Afortunadamente, en 2016 la versión Nintendo 3DS de *Power Drift* apareció en occidente como parte de *Sega 3D Classics Collection*. Como todos los remasters de M2 para 3DS, es una actualización magistral y se juega de maravilla en 3D. Hasta el momento no ha habido lanzamiento independiente del título en las eShops de Europa o USA, pero sí en Japón, donde presenta un exclusivo "Special Mode". Este modo no sólo incluye medleys musicales de otros hits de Sega, sino que además, los 12 pilotos son reemplazados por leyendas de la compañía (desde Shinobi y Alex Kidd hasta el abanderado de *OutRun* o "Mr Hang-On"). Es el auténtico retroamor que *Power Drift* merecía, aunque es una lástima que sea el único título de la recopilación *Yu Suzuki Games Works* que no puede ser jugado en la saga *Shenmue*... ¿Aparecerá por fin *Power Drift* en *Shenmue III*? *



MALUS TRACKS

Seleccionamos las etapas más salvajes del juego



COURSE A, STAGE 2

■ El punto culminante del Course A es este impresionante tramo que cae bruscamente nada más pasar la línea de salida. La zona elevada sorprende por su brusco giro antes de serpentear de nuevo, así que controla tu velocidad.



COURSE C, STAGE 5

■ La última pista del Course C es un gigantesco puente de madera completamente suspendido en el aire. No hay barreras, así que ten cuidado para no precipitarte al vacío. Imagina el circuito de *Mario Kart* Rainbow Road, pero difícil.



COURSE E, STAGE 1

■ La pista inaugural del Course E es otro tramo suspendido que gira en un enorme bucle. Cuenta con vallas pero puedes salir despedido si golpeas contra ellas, así que ten el máximo cuidado y concéntrate en la posición del vehículo.



COURSE E, STAGE 4

■ Algunos circuitos incorporan saltos (o puentes incompletos), éste te sorprenderá con dos, incluido el mayor salto de todo el juego. Necesitarás alcanzar cierta velocidad si quieres aterrizar en el otro lado ¡Písale a fondo!



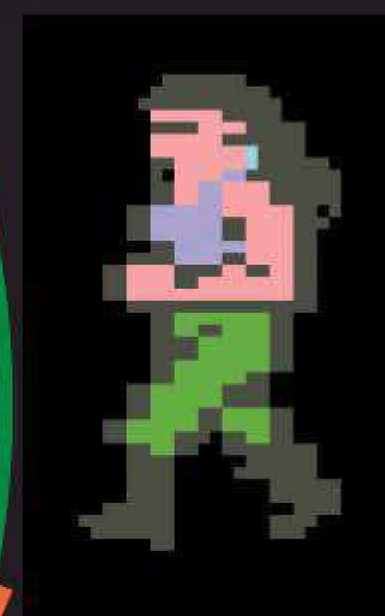
COURSE B/D, EXTRA STAGE

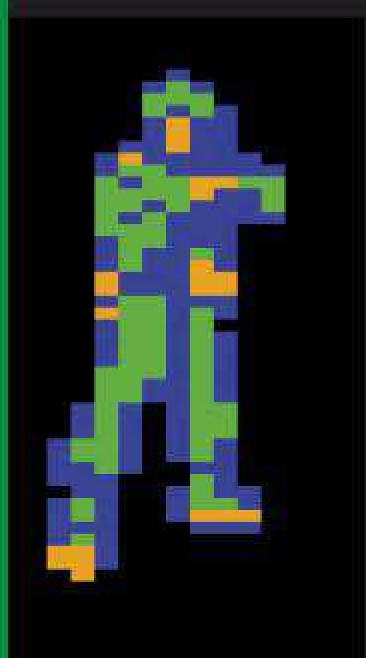
■ Lo mejor de las dos fases de bonus B y D de *Power Drift* es que pilotarás la moto de *Super Hang-On* en una accidentada y sinuosa pista. Sin duda, es lo más cerca que vas a estar de jugar a una tercera entrega de *Super Hang-On*...

LA CREACIÓN DEL C64 GAMES SYSTEM











» [C64GS] Hugo (es la estrella) recoge oro y evita la dinamita en su juego para C64GS.



» [C64GS] *Robocop 2 ya parecía un juego de consola, con estas fases de disparos.*

Commodore 64 Games System es, sin duda, una de las peores consolas de la historia. Andrew Fisher analiza qué hizo mal, pero también cómo nos regaló algunos juegos alucinantes.

Es innegable que C64GS fue un estrepitoso fracaso comercial. Con menos de 20.000 unidades vendidas, la idea partió de Commodore Alemania, gracias a su bundle de 1989, que incluía un C64, un joystick y el cartucho *Super Games* (que incluía *International Soccer*, *Colossus Chess* y *Silicon Syborgs*). "Fuimos contactados por Commodore y Sonopress en mayo de 1990", comenta John Twiddy, co-fundador de Vivid Image. "Había trabajado con Sonopress haciendo la protección *Cyberload* en la masterización de cintas, por lo que éramos viejos conocidos. Siempre me había gustado la electrónica y había participado bastante en el desarrollo del *Trilogic Expert Cartridge*, una memoria EPROM de varias unidades de 8 Kb. El hardware que había creado era ideal para emular el cartucho, así que me puse a crear un entorno de desarrollo que esperábamos facilitara a los editores crear sus juegos. Commodore también nos pidió que creáramos el primer cartucho recopilatorio que se vendería con la consola". John recuerda una anécdota con los prototipos: "Sonopress se dedicó a diseñar las placas basadas en mi diseño a toda prisa, debido a los escasos plazos de tiempo que manejábamos. Esto creó mucho estrés, sobre todo en el momento en que los recibimos de fábrica. Me cogió de vacaciones en una remota isla griega, pero pude telefonear a la oficina el día que se suponía iban a hacer las pruebas y me dijeron que la placa no funcionaba. Como en la oficina nadie sabía qué pasaba, lo organizaron todo para que regresara a Inglaterra a descubrir el porqué. En el último minuto, cuando ya me iba a ir, dejando a mi novia sola en la isla, se descubrió el motivo: era porque la placa de circuito debía ser soldada por las dos caras. La persona que lo ensambló no lo había tenido en cuenta, hasta que cayeron en ello". El co-fundador de Vivid, Mev Dinc, también trabajó en el sistema. "Teníamos una relación especial con Commodore, ya que hicimos un gran trabajo con C64 y Amiga. Creo que vendimos más de 15 kits de desarrollo". La GS no era la única consola en la que trabajaban Mev y John. "Estuvimos involucrados en los primeros días del nefasto sistema Konix. John es uno de los mejores programadores que conozco por su excelente conocimiento y su gran capacidad de trabajo". Además de un cartucho de cuatro juegos ▶



» De arriba a abajo: John Twiddy, Mev Dinic y Paul Hughes.





» [C64GS] Navy Seals fue uno de los muchos juegos que Ocean lanzó para el sistema.



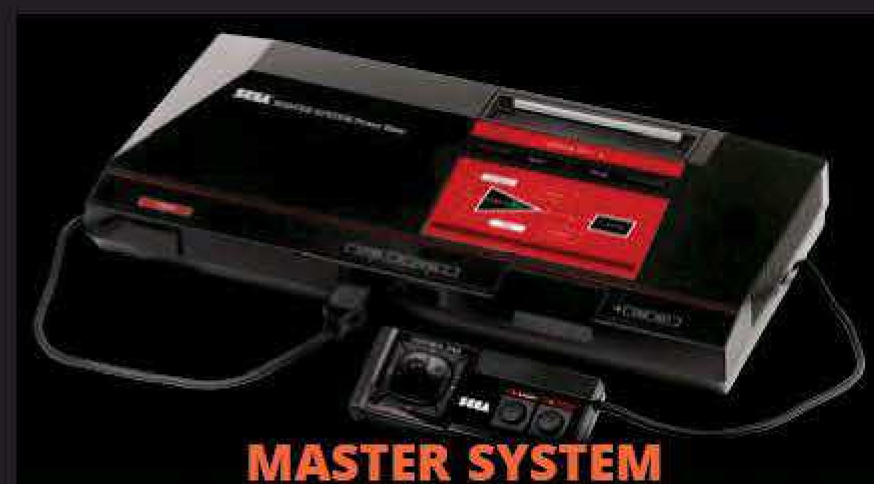
LOS RIVALES

Los sistemas a los que el C64GS se enfrentó en su momento.



AMSTRAD GX4000

■ Lanzado junto con la gama Plus en 1990, el GX4000 tenía mejores gráficos y especificaciones de sonido que el C64GS. Ocean fue su principal valedor, desarrollando el juego incluido con la consola, *Burnin 'Rubber* (basado en *WEC Le Mans*). Amstrad detuvo su producción pocos meses después de su salida.



MASTER SYSTEM

■ En 1990, la consola había vendido más unidades que la NES en Europa, y el Power Base Converter daba retrocompatibilidad a los que ya se habían actualizado a Mega Drive.



NES

■ Las ventas en el Reino Unido fueron importantes a la hora del lanzamiento del C64GS, sobre todo gracias al pack con *Teenage Mutant Hero Turtles*. La empresa de juguetes Mattel se encargó de la distribución de la consola en aquel territorio.



MEGA DRIVE

■ Virgin Mastertronic se encargaría del lanzamiento de Mega Drive en septiembre de 1990 en Europa, con *Altered Beast* demostrando el poder de la consola de 16 bits de SEGA. 40.000 unidades vendidas en el Reino Unido daban una ventaja estratégica sobre la futura Super Nintendo.

(*International Soccer*, *Klax*, *Flimbo's Quest* y *Fiendish Freddy's Big Top O 'Fun*), C64GS incluía el joystick Annihilator de Cheetah, que tenía un botón de fuego secundario en la base para añadir funciones adicionales en los juegos. "La idea era buena, pero pocos juegos hicieron uso de ella", comenta Mev.

John recuerda los pros y contras del cartucho. "La velocidad, la protección contra la piratería y la durabilidad eran ventajas significativas frente al mayor coste y tiempo de fabricación". Originalmente, los cartuchos C64 tenían solo 16 Kb, pero esta nueva generación permitía usar una memoria mucho mayor. "Los cartuchos ocupaban 8 Kb dentro de la memoria del C64 y, por lo tanto, el sistema ofrecía una memoria casi ilimitada", dice John. "Sin embargo, el alto coste de las ROM/EPROM se traducía en que los de 512 Kb era los más grandes que se recomendaba usar, porque el precio aumentaba significativamente a partir de ahí". Los propios juegos de Vivid, como *Hammer Fist* y *First Samurai*, nunca llegaron a salir en cartucho. "Nunca lo consideramos porque el coste de fabricación era demasiado alto para nosotros". Commodore lanzó el C64GS en diciembre de 1990, dentro de un mercado inestable. En las ferias previas al lanzamiento se confirmaban hasta 100 juegos al llegar las navidades, pero todo quedó en nada. Ocean creó la mayoría de los 28 juegos oficiales del C64GS con su propio sistema de desarrollo de cartuchos, como recuerda el desarrollador Paul Hughes. "Dave Collier vino a mi despacho con un cartucho muy largo y me habló sobre el hardware que estaba diseñando para esa consola basada en el C64 que iba a salir". Básicamente era una ROM intercambiable que se asignaba a la memoria y luego se derivaba alrededor de la RAM del C64 según fuera necesario. "Había otra ventaja en fabricarlos por nuestra cuenta. Ocean podría controlar la cadena de suministro, no teníamos que autorizar el sistema ni los diseños de nadie y podíamos fabricar tantos como necesitáramos cuando hicieran falta, sin depender de terceros", continúa Paul. "Había que afinar mucho los pedidos. Recibías los cartuchos en semanas, no en un par de horas como pasaba con los cassettes, por lo que no queríamos pedir una gran cantidad de cartuchos de 256K si no creíamos que podíamos venderlos todos" dice Paul. "Sólo los títulos estrella usaban las ROM más grandes,



» [C64GS] *Cyberball* en formato cartucho tenía un libro de jugadas más grande que las versiones de cinta y disco.



» La caja del C64GS ilustra los cuatro juegos que venían incluidos.

CARTUCHOS IMPRESCINDIBLES



BATTLE COMMAND

■ Este juego de tanques 3D en tiempo real almacenaba tablas de búsqueda en la memoria del cartucho para acelerar el trazado de sus polígonos y objetos texturizados. Con diez misiones cada vez más difíciles y un sistema de contraseñas para guardar el progreso, se mostraba como un juego muy profundo gracias a su interfaz con puntero y a su variedad de armas.

POWER PLAY

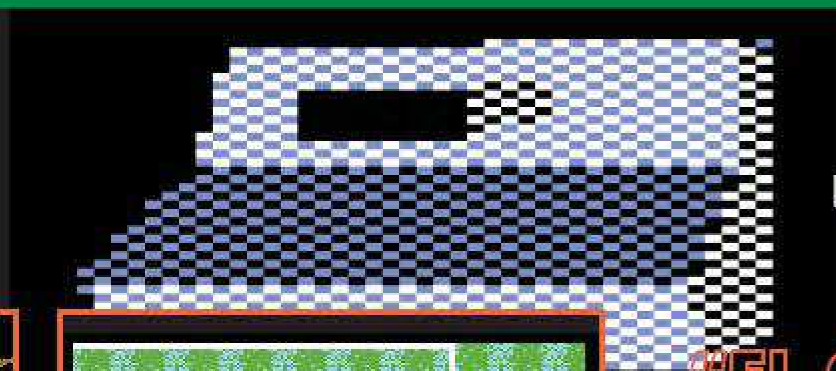
■ Un gran recopilatorio de juegos de The Disc Company, reprogramados para funcionar desde el cartucho. El soberbio simulador de fútbol de Sensible, *Microprose Soccer*, el temerario *Stunt Car Racer* de Geoff Crammond (en la foto) y el plataformas *Rick Dangerous* ofrecían a los usuarios de la consola de Commodore una excelente relación calidad-precio.

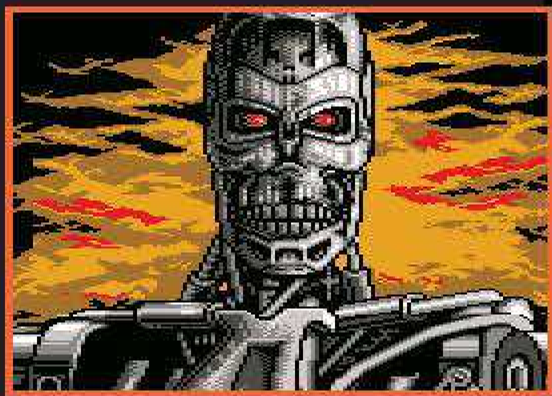




MYTH: HISTORY IN THE MAKING

■ Un héroe del tiempo que se enfrenta a criaturas de la Antigua Grecia, Egipto y hasta vikingos. El memorable juego de System 3 ofrece una animación increíble, fondos hermosos, sonido de primera y algunos momentos interesantes que lo convierten en un título legendario.





» [C64GS] La impresionante secuencia introductoria de *Terminator 2*.



» [C64GS] *Microprose Soccer* seguía siendo divertido en el C64GS.

"EL C64GS CONSERVABA HASTA EL CONECTOR DE LA PLETINA DE CASSETTES DEL C64"

Paul Hughes



las de 256K, mientras que el resto usaban los 64K estándar. Hice el kernel de bajo nivel que permitía a los desarrolladores cargar desde el cartucho a cualquier lugar de la memoria, como si se estuvieran usando cinta o disco. Debido a que las ROM era tan costosas, tuve que comprimir el código y los datos. Los desarrolladores sólo tenían un código que decía: 'Dame este bloque de datos y ponlo aquí', pero dentro se estaban transfiriendo y descomprimiendo bloques de datos en la ubicación señalada".

Los títulos de Ocean hicieron uso de toda capacidad del cartucho, como recuerda Paul. "*Navy Seals* fue uno de ellos. Steve Thomson hizo pantallas de carga extra entre niveles, que tardaban casi un minuto en cargar en cinta, pero en cartucho eran casi instantáneas. *Battle Command* es un buen ejemplo de mapeo rápido de diferentes tablas de búsqueda dentro y fuera de la memoria RAM. *Chase HQ II* utilizó el botón adicional del mando para usar los Nitro Boosts, mientras que en *Battle Commander* activaba el puntero que cambiaba los controles del tanque. El juego favorito de John para C64GS es un título de System 3. "*Ninja Remix* fue un lanzamiento genial, porque la versión de cassette y disco se dividió en tantas cargas que acababan rompiendo el ritmo de juego. Mirando hacia atrás, Paul señala que "El C64GS apestaba un poco. Recuerdo que Gary Bracey trajo el hardware final a mi oficina y Dave Collier cogió un destornillador y lo abrió. Allí había una placa de C64 con un conector. Si mal no recuerdo, conservaba hasta el conector de la pletina de cassettes". Nintendo se estaba apoderando del mundo con sus juegos en cartucho y el C64GS no era más que una forma de reutilizar el antiguo hardware. Por desgracia, todo el mundo vio lo que había detrás. ¿Para qué comprar un C64GS cuando podías usar sus cartuchos en tu viejo C64? Commodore no promocionaba los cartuchos como totalmente compatibles con el ordenador, pero Ocean se ocupó de dejarlo claro en los suyos. Las consolas sin vender se convirtieron en ordenadores C64 y con el tiempo los hackers se encargaron de añadir teclados y unidades de disco a la consola. John Twiddy reflexiona sobre el legado de la máquina: "en aquel momento pensé que el C64GS era una buena idea", recuerda. "Tenía la capacidad de mejorar los tiempos de carga tan lentos del C64, pero al no llevar teclado, la conversión de muchos juegos era demasiado difícil, mientras que el desarrollo de juegos exclusivos para el C64GS tenía un mercado limitado". ¿Cómo ve John el C64GS frente a sus competidores? "Probablemente mi respuesta esté sesgada, porque el C64 fue uno de mis sistemas favoritos". Mev añade: "la idea era buena, pero creo que casi todas las personas involucradas en el proyecto lo vieron como una oportunidad de ganar dinero rápido, simplemente portando juegos ya existentes". Los coleccionistas se matan hoy por algunos títulos aparecidos para C64GS. El *Double Dragon* de Ocean ofrecía nuevos enemigos. Dinamic lanzó varios cartuchos, como *Aspar GP Master*. Atrax licenció varios juegos ya existentes e hizo varios cartuchos recopilatorios, y SilverRock creó varios juegos muy difíciles de localizar ahora. Sin embargo, el formato cartucho sigue vivo hoy, con muchos lanzamientos de calidad. Paul Koller se metió al público en el bolsillo con su demake de *LuftrauserZ*, mientras que muchos lanzamientos de RGCD están específicamente diseñados para ser compatibles con GS (James Monkman decidió especializarse en juegos de cartucho). C64GS no fue un éxito, pero tuvo juegos de gran calidad en su día y también los tiene ahora, muchos años después. Es una pieza muy buscada que se suele vender al precio original de su lanzamiento, y además su legado ha perdurado por encima del de Commodore, que cerró sus puertas allá por 1994. ✱

Gracias a John, Mev y Paul, y a Mat Allen por las fotos.





PANG

■ Es difícil señalar cuál es la mejor conversión arcade en la consola de Commodore. *Toki* y *Space Gun* están en la lista, pero *Pang* gana la partida gracias a sus hermosos fondos. Todos los modos de juego, los power-ups y la intro están presentes, y el acceso instantáneo evita las cargas intermedias.





LUFTRAUSERZ

■ Paul Koller ha recreado con probada habilidad el impresionante juego de aviones de Vlambeer, que incluye todas las mejoras, armas y motores (que se desbloquean al completar misiones). Con un desplazamiento rápido y una gran cantidad de balas en pantalla, el juego es un desafío, y la EEPROM permite guardar el progreso en el propio cartucho del juego.



» Domark hizo tres conversiones de juegos arcade de Tengen bastante decepcionantes para el potencial de la consola.

La guía definitiva

Pengo

¿Cuál es la mayor amenaza para los pingüinos? No es el calentamiento global o las focas leopardo hambrientas, no. Para Sega son esas molestas Sno-Bees que sólo Pengo puede detener...

Texto de Nick Thorpe

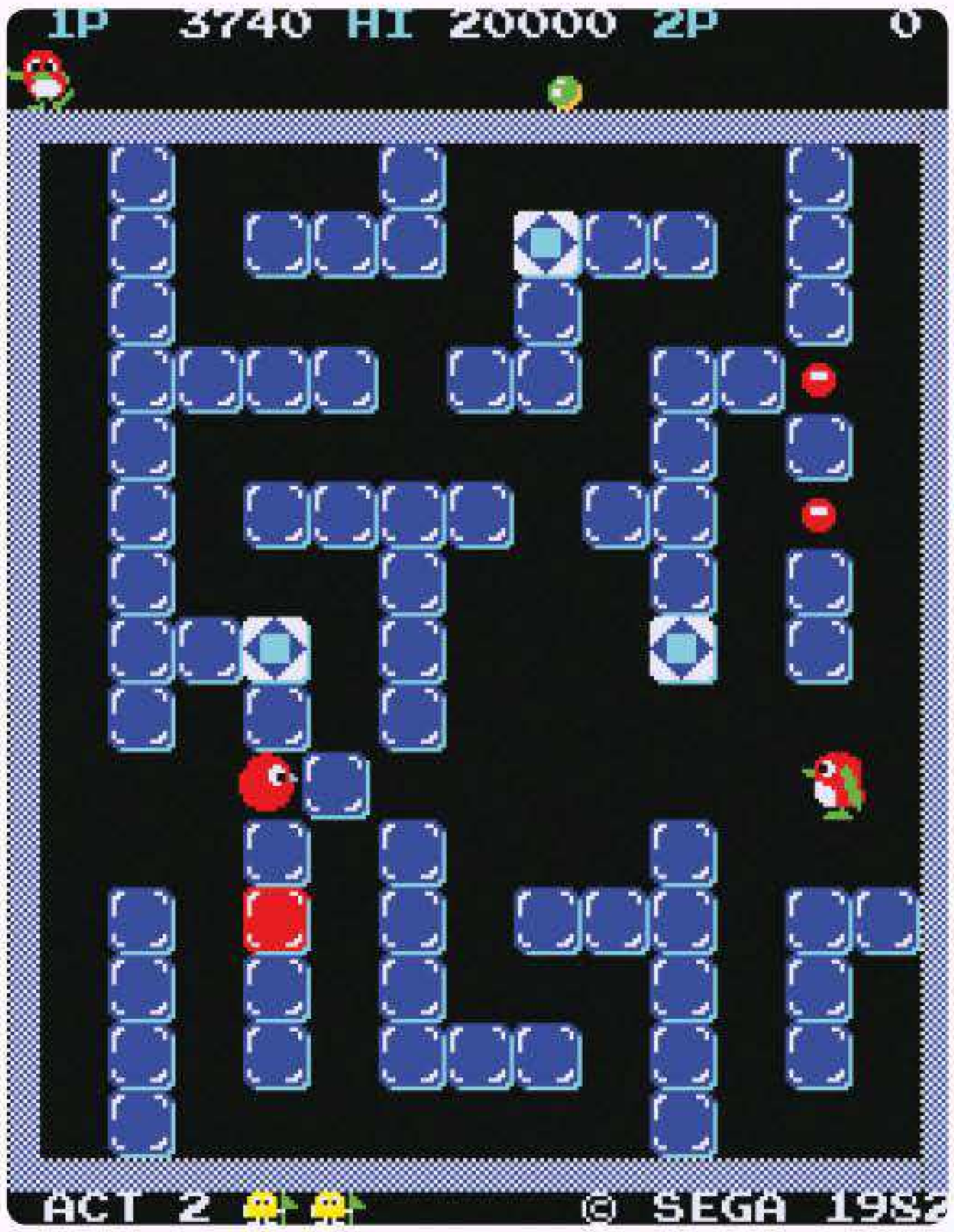


» [Arcade] Los diseños no agrupan muchos bloques juntos, lo que da a Pengo muchas oportunidades de ataque.

Los pingüinos son geniales. Son sin duda las mejores aves que no vuelan, ya que son menos fanfarronas que los pavos reales y más chulas que los avestruces. Por tanto, no es de extrañar que los pingüinos sean una opción nada desdeñable como protagonistas de un videojuego. Quizás esa sea la razón de por qué antes de que debutaran Piplup o Pentarou, Sega creó a Pengo.

A principios de la década de los ochenta Sega ya era un referente en la industria de los recreativos, pero aún no era la gran compañía en la que se convertiría más adelante. A menudo hacía uso de terceras empresas a la hora de lanzar nuevos títulos al mercado y por ello contrató por primera vez a Coreland. Aquello supuso el arranque de una relación muy fructífera, ya que ambas compañías trabajarían juntas con frecuencia hasta 1986.

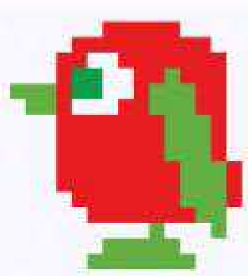
Gracias a una pantalla de créditos oculta se puede identificar las mentes creativas detrás del *Pengo*: el director Nobuo Kodera, el programador Akira Nakakuma o el diseñador Shinji Egi. Un cuarto miembro del equipo llamado Tsutomu Iwane está identificado en el código, pero no se especifica su tarea ni su rol.



Al igual que *Dig Dug*, *Pengo* es un puzle poco convencional, que permite que el jugador defina su propio laberinto. Pero si bien *Dig Dug* no tiene un recorrido preestablecido, *Pengo* se basa en la reorganización debido al medio de ataque del pingüino protagonista. Para vencer a las Sno-Bees hay que empujar los bloques de hielo, que se deslizan hasta que chocan contra un obstáculo, y eliminar todo lo que salga a tu paso. Las Sno-Bees también pueden destruir bloques o romper los que les sirven de escondite hasta que eclosionan, dejando a Pengo menos lugares para esconderse y menos opciones de ataque. Cuando todos las Sno-Bees son derrotadas (o la última huye de la batalla) Pengo pasa al siguiente nivel.

Si algo hizo destacar a *Pengo* en los salones recreativos fue su excelente puesta en escena. El personaje principal era bastante llamativo, además de estar bien animado. Era un placer verlo cuando salía de un escenario, o incluso cuando lo atrapaban las Sno-Bees. Una secuencia de introducción animada mostraba a Pengo y sus colegas siendo perseguidos por los enemigos, y cada dos pantallas se podía ver un breve intermedio con coloridos pingüinos bailando el Himno de la Alegría. ▶

» [Arcade] El bloque rojo intermitente indica la ubicación de un huevo que aún no ha eclosionado.



Las Conversiones

ATARI 2600

1983

■ Teniendo en cuenta las limitaciones de la consola, esta conversión es más que notable. El campo de juego rota para adaptarse a los televisores horizontales, con un laberinto de bloques de 11x8. Aun así, todo funciona igual. Los intermedios no están, pero la música sigue siendo un punto fuerte del juego.



ATARI 5200

1983

■ Esta versión usa un laberinto de bloques de 12x10 en lugar de la distribución de 13x15 del arcade y, aunque todo va más lento, es fiel en términos de puntuación y mecánica. Igual que las otras versiones de Atari, las escenas intermedias y la introducción se recortaron por falta de espacio.



ATARI 8-BIT

1983

■ La versión de 8 bits de Atari es casi idéntica a la versión de Atari 5200, algo esperable teniendo en cuenta las similitudes tecnológicas entre ambas plataformas. La música no es tan buena, pero acabas aceptándolo a cambio de no tener que usar el atroz joystick de Atari 5200.



GAME GEAR

1990

■ Este *Pengo* de bolsillo es una ingeniosa versión. Para adaptar todo el campo de juego a la pequeña pantalla se usan gráficos de bloques pequeños con sprites más grandes para Pengo y las Sno-Bees. El lanzamiento japonés usa la famosa canción *Popcorn*, mientras que el europeo usa una canción alternativa.



MEGA DRIVE

1995

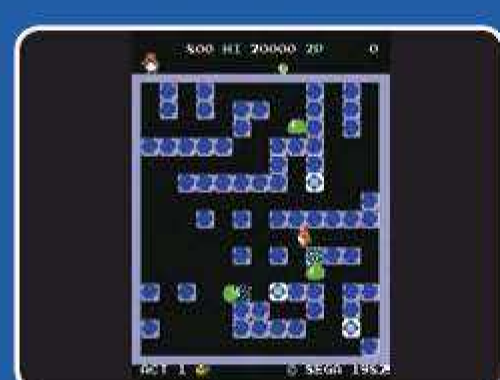
■ Incluido en *Pepenga Pengo*, esta versión fue la primera en acercarse a la perfección de la recreativa. Parece utilizar los gráficos de original, pero son leves rediseños. Desafortunadamente, no hay opción para elegir que el campo de juego no tenga desplazamiento y no incluye la canción *Popcorn*.



SATURN

1997

■ Lanzado como parte del *Sega Ages Volumen 1*, es la conversión más cercana al original. Usa los gráficos de Mega Drive en lugar de los sprites del arcade, pero ofrece la opción de un modo con gráficos un poco más pequeños y un modo para usar el monitor en vertical para una experiencia más auténtica.



Lo que hay que hacer

¿Quieres ganar muchos puntos en *Pengo*? Aquí tienes cinco consejos importantes...

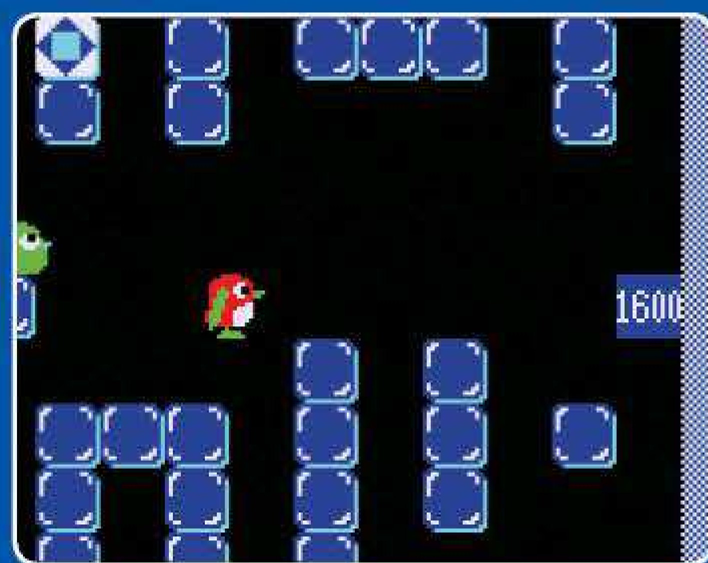


ROMPE-HUEVOS

■ De vez en cuando el juego mostrará la ubicación de los huevos de Sno-Bee. Recuerda esto y, si estás cerca, rompe esos bloques. No sólo tendrás una victoria fácil, sino también 500 puntos en lugar de los 400 que obtendrías por aplastar a una Sno-Bee viva.

CHOQUE DE COMBOS

■ Si alguna vez tienes la oportunidad de aplastar a más de una Sno-Bee a la vez, no te lo pienses, porque tu puntuación se disparará. Una Sno-Bee te dará 400 puntos, dos 1.600, tres serán 3.200 y si aplastas cuatro a la vez te embolsarás la friolera de 6.400 puntos de una tacada.



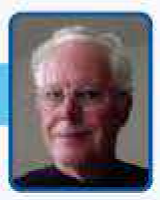


UN DIAMANTE ES PARA SIEMPRE

■ Además de ser indestructibles, los bloques de diamante otorgan bonus si están conectados. Obtendrás 5.000 puntos si todos están juntos y 10.000 si al menos uno no lo está. Esto también aturde a todos las Sno-Bees, permitiendo muchas oportunidades de aumentar la puntuación.

P&R: W. Sean Hennessy

Echamos la vista atrás para recordar las versiones para Atari 8-bit y Atari 5200



¿Habías jugado con *Pengo* antes de comenzar con el port?
No recuerdo si había jugado previamente, y eso que salíamos muchas veces a jugar a los recreativos. Me fue asignado en cuanto acabamos *RealSports Tennis*. Yo no rechazaba nada que George [Kiss] me pidiera hacer, y eso es lo que me consiguió un sitio en Atari y después en BlueSky.

¿Qué pensabas del juego original?
Para mí era una versión de otro juego exitoso, *Pac-Man*. Atrajo a mucho público hacia la consola en sus inicios.



» Un joven Sean Hennessy haciendo el egipcio.

¿Cuánto tiempo llevó la conversión?
Entre cuatro y seis meses. Me imagino que el 20 por ciento del código de *Tennis* fue reutilizado, refinado o modificado para dar cabida a *Pengo*. El ciclo de prueba entre la primera versión jugable y el producto final nos llevó más o menos un mes.

¿Qué materiales recibiste para ayudar a hacer esta conversión?
Tuvimos disponible la recreativa y tuve una copia del código fuente (Z80, no 6502).

¿Te enfrentaste a algún desafío?
Pues sí. Primero, por la relación de aspecto de la pantalla, que no tiene nada que ver con la orientación de los televisores que había en los hogares. Esos píxeles en ese tipo de televisor no se ven cuadrados. Fue un infierno hacer coincidir el tamaño de las imágenes y las velocidades, porque queríamos que se sintiera lo mismo que en el original. Luego, el código. Las máquinas recreativas eran predominantemente hardware personalizado. Raras veces las arquitecturas eran primas cercanas. La CPU y el chipset de la pantalla eran diferentes. Las interfaces de firmware para audio, controladores y pantalla no servían. Así, el código fuente era una buena referencia para la lógica del juego, pero no mucho más. Tuvimos que apañárnoslas para implementar todo en nuestra consola con aquellos recursos limitados.

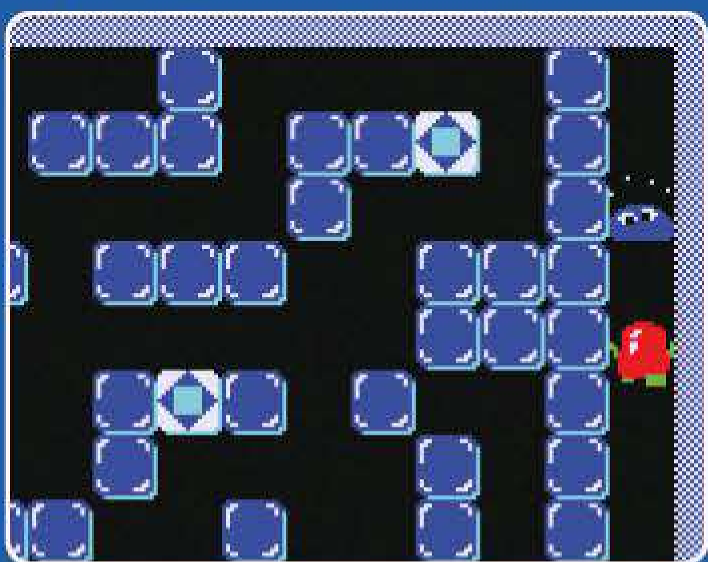
¿Tiene el juego alguna característica de la que estar orgulloso?
Por supuesto. El producto final, tan cercano al original, nos hacía sentir muy orgullosos. Mimi Rogers (arte) hizo su habitual e impresionante trabajo en las conversiones de personajes. Andy Fuchs (audio) hizo su magia. Conseguir que tu proyecto esté en la parte superior de la lista del departamento de arte, audio y pruebas de todas las cosas en las que se trabajaban requería tener cierto tacto.

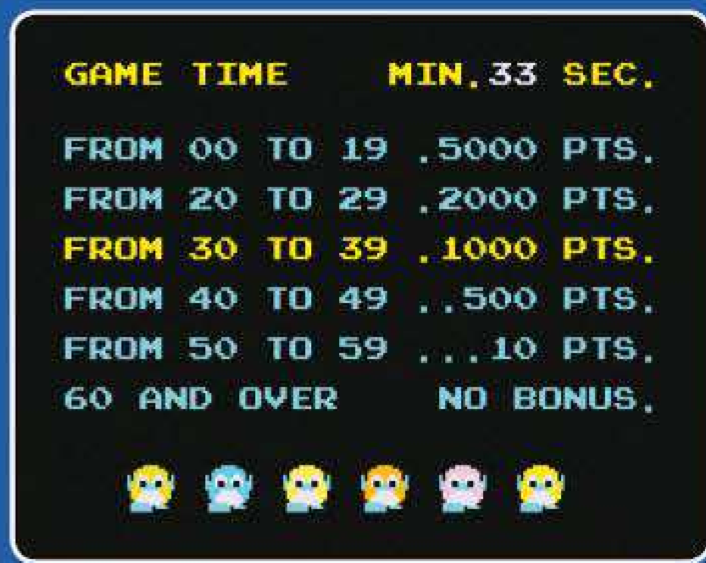
Una revista se quejó de la ausencia de la secuencia de presentación del arcade. ¿Recuerdas por qué no se incluyó?
Hay que tener en cuenta que una casa es un lugar muy diferente respecto a un salón recreativo. Cada máquina de los recreativos reclama a gritos la atención del jugador con una presentación impresionante, algo que sirve de poco en el entorno doméstico. Eso, además del espacio disponible, fue el motivo de que tuviéramos que dejar varias cosas fuera.

¿Cómo valoraste la conversión final de *Pengo*?
Fue el tercer título de 5200 que hice en aproximadamente dos años. Me alegró poder cumplir el objetivo de George de apoyar la Atari 5200/800 con títulos. Las conversiones fueron parte del trabajo y estuve muy orgulloso de cumplir con mi parte.

PATADÓN

■ Si estás junto a una pared patéala para aturdir a cualquier Sno-Bee que esté adyacente a ella. Aunque ahora puedes vencerlas simplemente caminando sobre ellas, eso sólo te dará 100 puntos. Si estás cerca de un bloque de hielo, puedes ganar 400 aplastándolos mientras dura su aturdimiento.





BUEN TIEMPO

■ Trata de completar los niveles lo más rápido posible, porque hacerlo en más de un minuto no te dará puntos. Si lo consigues en menos de 50 segundos las recompensas son interesantes. Si puedes conseguir un milagroso tiempo inferior a 20 segundos conseguirás 5.000 puntos, casi nada.



» [Arcade] Los atajos hacen su aparición en *Pengo* cuando las Sno-Bees empiezan a romper el hielo.

"Imagino que el 20 por ciento del código de Tennis fue reutilizado, refinado o modificado para dar cabida a Pengo"

Sean Hennessy

En relación a su música, *Pengo* es famoso por incluir la famosa canción electrónica "Popcorn", de Gershon Kingsley. Sin embargo, algunas conversiones caseras no la incluyen. Muchos creen que la música no estaba licenciada, pero la información disponible sugiere que se usó con permiso, como lo demuestra el sello de JASRAC (Sociedad japonesa para los derechos de autor, compositores y editores) pegado en los manuales de instrucciones de las placas japonesas. Sin embargo, todas las versiones de exportación usan una melodía alternativa. Por tanto, si jugaste a *Pengo* en los salones recreativos y recuerdas que la música fuera "Popcorn", es más que probable que estuvieras jugando con una placa importada (o una bootleg).

Cuando *Pengo* se dio a conocer en 1982, en *Computer & Video Games* fueron muy efusivos en sus elogios. Antes incluso de lanzarse el juego, en la revista se señalaba que "cuatro afortunados miembros del equipo han probado el, hasta ahora, más bello juego de recreativas y su veredicto es unánime... *Pengo* es el videojuego del año". El GOTY de 1983. El análisis posterior señalaba que "*Pengo* es un juego con gráficos maravillosos, un personaje encantador, ofrece la posibilidad de desarrollar tus propias tácticas y tiene una melodía pegadiza".

Atari consiguió los derechos para el mercado occidental y se lanzó a producir las versiones caseras del juego. Aparecieron títulos para Atari 2600, Atari 5200 y Atari 8 bits. En una revisión de la versión para ordenador, *C&VG* le dio puntuaciones bastante altas. El crítico se quedó perplejo ante la falta de pantallas intermedias (no había baile de pingüinos) pero señalaba que ofrecía "un juego arcade auténtico". En Japón, Sega no trasladó el juego a su consola SG-1000, y las versiones caseras quedaron en manos de terceras empresas una vez más. Cuando Sega decidió a crear por fin una versión oficial del juego, lo hizo como título de lanzamiento para Game Gear en 1990, momento en el que el juego ya podía considerarse retro.

Sin embargo, el tiempo nos ha dado varias versiones actualizadas de su fórmula. *Pepenga Pengo* fue una iteración importante, cuya principal novedad era el nuevo comportamiento de los bloques y sus batallas contra jefes finales. En 1995 se convirtió para Mega Drive y Sega también lanzó *Pengo!* (el signo de exclamación servía para diferenciarlo del original), un nuevo juego arcade exclusivo para el mercado japonés, con un enorme campo de juego y soporte para hasta ocho jugadores, que se redujo a cuatro en su versión para Xbox 360, llamada *Ge-Sen Love: Plus Pengo!*

A pesar de todo, el pingüino no es una de las mascotas de Sega ni una de las estrellas más recordadas de la escena recreativa de principios de los años ochenta. Sin embargo sigue siendo muy recordado por su divertida propuesta, ya sea en su versión original como en todas sus encarnaciones posteriores. Así que, si llevas tiempo sin jugarlo o nunca te has sentido seducido por sus encantos, quizá te interese darle una nueva oportunidad. A fin de cuentas, como decíamos al principio, los pingüinos molan mucho. ✱

ASÍ SE HIZO

THE NEED FOR SPEED

Tras la compra de Distinctive Software por EA, el productor Hanno Lemke pudo acceder antes que nadie a una consola de última generación y, junto a su equipo, reinventar los juegos de carreras con The Need For Speed.



LOS DATOS

- » COMPAÑÍA: EA
- » DESARROLLADOR: EA CANADA
- » LANZAMIENTO: 1994
- » PLATAFORMA: 3DO
- » GÉNERO: CONDUCCIÓN

Como muchos desarrolladores de juegos de principios de los ochenta, los inicios de Distinctive Software fueron bastante eclécticos. Pero entrados ya en 1987 había ciertos géneros que habían demostrado ser lo suficientemente populares como para que un estudio pudiera especializarse en ellos, y esta evolución, unida al amor por los bólidos de la gente que formaba la empresa, hizo que Distinctive Software se especializara en juegos de carreras, como recuerda el ex productor Hanno Lemke: "Nos apasionaban los automóviles, y creíamos que los juegos de carreras no habían captado la experiencia de conducir un coche deportivo en carretera: la personalidad del automóvil, los riesgos de las altas velocidades y la imprevisibilidad del trazado. ¿Cómo sumergimos a alguien en esa experiencia y qué tecnología necesitamos? Nuestro primer juego fue *Test Drive*, para nosotros una gran base técnica, así que usamos su motor".

De ahí salieron nuevos juegos de carreras, culminando en un título respaldado por el piloto profesional Mario Andretti, que convenció a Electronic Arts para que comprara Distinctive Software, que acabaría siendo rebautizada como EA Canadá. El estudio parecía querer alejarse de los juegos de carreras pero, como explica Hanno, estaban cogiendo fuerzas. "Desde fuera parecía que estábamos en una pausa, pero por dentro estábamos creando los equipos y la tecnología para nuestro nuevo juego. Entonces supimos de la existencia de 3DO. Tuvimos acceso al hardware y pensamos que era lo que necesitábamos para llevar al siguiente nivel la experiencia del género de carreras, pero también significó rehacer nuestro motor, tecnología, enfoque y equipo".

El que convenció a Hanno de pasarse a 3DO fue su visionario creador y fundador de EA, Trip Hawkins, que creía que la consola podría ofrecer una experiencia de conducción más grande y realista. "Trip nos entusiasmó con el potencial de las unidades de CD-ROM. Con la potencia de procesamiento podríamos tener pistas más grandes, mejores colisiones y coches más realistas".



» [3DO] Las colisiones pueden ser poco realistas, pero lo cierto es que no te cansas de verlas.

LAS CONVERSIONES

Así son las otras versiones de *The Need for Speed*



PC

■ El port de PC supera al original de 3DO en lo visual, con sus coches y pistas de mayor resolución. También va más rápido, aunque sus nuevos circuitos y modos multijugador no tienen coches de policía o conductores respetuosos, lo que empeora el resultado. Tampoco sale Míster X.

PLAYSTATION

■ Al igual que la versión de PC, esta versión tiene tres circuitos sin policía (más uno desbloqueable) además de las carreteras abiertas del original. Supera al de 3DO en gráficos y velocidad, y además tiene música en el juego y un mapa que muestra la posición de los rivales.





SATURN

■ Curiosamente, aunque tiene una resolución más alta que el original, parece más pixelado. Al igual que la versión de PC y PlayStation, tiene siete circuitos sin policías y es más benevolente a la hora de recuperar tiempo después de un coche o al salirte de la carretera.

SATURN (JAPÓN)

■ Igual que otras versiones que salieron en Japón, fue rebautizado como *Over Drivin'*. Sin embargo, a diferencia de sus homólogos del lejano oriente, aquí se reemplazaron los coches del original por una selección de modelos de Nissan y te regalaban un llavero de la marca.





» [3DO] Evita raspar las paredes de los túneles para no perder velocidad.





» [3DO] A veces, la única opción disponible es intercambiar pintura con tu rival y demostrarle que vas a por todas.

OTROS ÉXITOS:

NEED FOR SPEED
SISTEMA: 3DO, OTROS
YEAR: 1994

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT (EN PANTALLA)
SISTEMA: PLAYSTATION, PC
AÑO: 1998

BEETLE ADVENTURE RACING!
SISTEMA: N64
AÑO: 1999

» Hanno Lemke trabajó en 11 títulos de la franquicia *Need For Speed*.



Antes de plasmar ese realismo, había que asegurarse de que además el juego fuera divertido, por lo que Hanno y su equipo se lanzaron a investigar. "Nos fijamos mucho en *OutRun* por su variedad de escenarios, y también en muchos títulos de PC centrados en la simulación, pero no era lo que buscábamos. Queríamos encontrar esa sensación que da la velocidad, esa euforia al conducir rápido. Jugamos a muchos juegos de carreras, desde *Micro Machines* hasta el más reciente, para construir un título diferente".

El enfoque de Hanno se basó en lo emocionante que era la conducción en carreteras abierta, diseñando tres rutas distintas para el juego. "El primer circuito que hicimos fue 'Alpine'. Había una carretera entre Vancouver y un lugar llamado Whistler, con una sola calzada, que tenía a un lado el océano y al otro unas colinas", recuerda Hanno. "Cogimos el Porsche 944 Turbo del jefe, le pegamos una videocámara al capó e hicimos la ruta para ver qué sensación se tenía cuando las cosas pasaban a tu lado a 180 km/hora. El viaje en carretera desde Oregón a California inspiró la ruta 'Coastal', y para 'City' buscamos un lugar donde se pudieran alcanzar velocidades máximas".

Aunque estos experimentos de alta velocidad convencieron a Hanno para que las carreteras fueran totalmente abiertas, el productor también pensó en añadir circuitos cerrados. "Pisar el pedal, sortear el tráfico, ser cazado en un control de velocidad y ver por el retrovisor esas luces rojas y azules... esa era la adrenalina que buscábamos. Claro que nos gustaban las carreras en pista, pero tuvimos que elegir entre una cosa y la otra, y los recursos y el tiempo de que disponíamos eran limitados".

Una segunda decisión de diseño acabó centrando el juego en duelos uno contra uno en vez de hacerlos entre varios competidores, algo que, como explica el productor, se inspiró en una mala película con una gran escena de carreras, "Contra todo pronóstico". "Jeff Bridges en su Porsche y James Woods en su Ferrari se picaban en la autopista de ▶



EL CAMINO DEL ÉXITO

Guía de los tramos más difíciles de *TNFS*



CITY ROUTE – TERCER TRAMO

■ Un distrito comercial con sinuosas curvas que comienza con una recta en la hay que forzar las marchas cortas hasta casi gripar el motor del coche. El señor X se quedará atascado en el intenso tráfico, así que si te das prisa lo dejarás atrás fácilmente.

ALPINE ROUTE – SEGUNDO TRAMO

■ Este paso de montaña arbolado tiene bastantes curvas, así que lo mejor es ir en tercera o cuarta y reducir todo lo posible en las curvas más cerradas. Cuando llegues al puente, mete quinta y adelanta todo lo que puedas, pero recuerda frenar en el tramo final.





ALPINE ROUTE – TERCER TRAMO

■ Manténte dentro de la carretera en esta zona invernal, ya que el arcén es muy resbaladizo por el hielo acumulado en él. Hay que forzar el coche en tercera, y acelerar en las pocas rectas que verás. Si ves a Míster X girando en una curva aprovecha esta oportunidad para dejarlo helado.

"Ser cazado en un control de velocidad y ver por el retrovisor esas luces rojas y azules... esa era la adrenalina que buscábamos"

Hanno Lemke

▶ Santa Mónica. Volaban huyendo de la policía, algo que era exactamente lo que queríamos. Poner cinco o seis competidores en el juego lo habría convertido en una experiencia diferente".

Pero aunque el juego giraría sobre dos competidores, Hanno se aseguró de que existieran varios deportivos para elegir. "Escogimos un puñado de coches por lo que transmitían", razona Hanno". Ninguno de ellos era exactamente igual, y había alguna razón por la que elegirlos. ¿Es el Porsche mejor que el Ferrari? ¿El Totoya Supra ganará al Lamborghini?"

Además de los coches deportivos de gama alta, los artistas del estudio fabricaron vehículos menos exóticos para los conductores NPC que respetaban las normas de tráfico y también para los coches de policía extremadamente duros con quien no respetara los límites de velocidad. Eso llevó a EA Canadá a considerar las implicaciones de esa violación de la ley virtual. "El departamento legal estaba preocupado", reconoce Hanno, "pero nuestra posición fue bastante simple: si conduces a lo loco en el mundo real hay consecuencias, que es lo que estamos poniendo en el juego.



» [3DO] Circular por esta carretera va a ser complicado por el denso tráfico.

Nos divertíamos un poco a costa de la policía, como habían hecho muchas películas antes, pero el juego estaba en contra de la velocidad imprudente".

Algo menos realistas, sin embargo, fueron las exageradas colisiones implementadas posteriormente en el juego, que complacieron mucho al productor, pero no a todo el equipo. "Había algunos físicos en el proyecto que decían que no eran reales, pero los testers de control de calidad decían que eran divertidas. Ese era el equilibrio que buscábamos, que fueran creíbles, pero divertidas".

El debate siguió cuando Hanno y su equipo vieron por primera vez los videoclips de Míster X, y en particular sus machaconas y ruidosas burlas. "Definitivamente, no fue uno de nuestros aciertos", admite Hanno, "pero teníamos un CD-ROM y dijimos: '¿cómo podemos llenar todo esto?'. Entonces nos asociamos con una productora para desarrollar la idea, pero no quedó como pensábamos. La mitad del equipo odiaba a Míster X. ¡Si hasta se metió un easter egg en el que una combinación de te-



» [3DO] Le amarás o le odiarás, pero hay que reconocer que Míster X tiene personalidad.

COASTAL ROUTE – SEGUNDO TRAMO

■ Las curvas cerradas del tramo inicial de esta ruta de montaña y costa se toman mejor en segunda. La recta posterior te permite meter quinta, pero para evitar problemas hay que reducir a tercera o cuarta antes de meterse en el túnel cercano al final.





COASTAL ROUTE – TERCER TRAMO

■ Una combinación de montaña y bosque que comienza en un acantilado y que requiere una fuerte aceleración en tercera marcha con algún breve cambio a cuarta. Después del sinuoso camino del bosque, hay una larga recta donde puedes pisar a fondo.





» [3DO] ¿Cómo acabó la Estatua de la Libertad enterrada en el suelo? Quizá el juego se desarrolle en una realidad alternativa…



» [3DO] Ponte a rezar en cuanto veas los bajos de tu coche…

clas lo silenciaba poniéndole cinta adhesiva! Sin embargo, las imágenes grabadas con los coches que salían en el juego tuvieron mejor aceptación, como recuerda Hanno. "Creo que la productora hizo un trabajo brillante a la hora de grabar esos coches. Metieron una introducción para cada uno, y la iluminación y los efectos visuales quedaban genial con la música. Transmitía muy bien la personalidad de cada modelo".

Sobre cómo se las apañaron para conseguir los coches que aparecen en el juego, Hanno confiesa que "no teníamos ningún presupuesto, así que tuvimos que convencer a varias personas para que nos dejaran sus coches y nos permitieran hacer nuestro trabajo con ellos. El Ferrari Testarossa era de Chris Roberts (el creador de la saga *Wing Commander*) el Lamborghini Diablo era de Richard Garriott, el padre de la saga *Ultima*, y el Porsche 911 era del Director Financiero de EA Canadá. En el resto de casos acudimos a personal totalmente al azar, que veíamos en la calle, y les preguntábamos si estaban interesados en que su coche saliera en un videojuego".

Además de estos videos, el juego de carreras también se benefició de la participación de una famosa revista de automóviles, cuyo nombre precedió al nombre real del proyecto, *"Road & Track presents: The Need For Speed"*. Hanno revela que "tenían muchas fotos con las que contribuir, y escribieron algunas de las presentaciones de los coches. Desde el punto de vista de ingeniería, nos ayudaron a entender algunas de las características de los automóviles y cómo podríamos retratarlas en nuestro modelo de física. Sin embargo, no eran jugadores, por lo que ponerlos a los mandos de un gamepad no dio ningún resultado, pero pudieron dar su opinión".

The Need For Speed debutó en el mercado con algunas críticas y muchos aplausos. "Nos sentimos avergonzados por Míster X y nos preocupó mucho que algunos dijeran que el juego no transmitía sensación de velocidad, pero en general fuimos felices en su lanzamiento". Más de 20 años después, Hanno se muestra orgulloso por el legado de *The Need For Speed* y recuerda aquella primera entrega con mucho cariño. "Es genial ver que la gente todavía lo juega. Lo que me enorgullece es ver que establecimos lo que queríamos hacer y para conseguirlo asumimos algunos riesgos. Creo que conseguimos que el género avanzara. Hacer el juego fue un jaleo, le dedicamos muchas horas, pero nos lo pasamos muy bien. Fue una experiencia enriquecedora en mi carrera y estoy encantado de haber formado parte de todo aquello". *

Le damos las gracias a Hanno Lemke por mirar por el retrovisor y recordar con nosotros cómo se hizo *The Need For Speed* para 3DO.



Coge una saga clásica de shoot'em ups, quítale toda la seriedad, y resultado será algo en la línea de Parodius. Repasamos el legado de esta pequeña y atípica joya de Konami...

Es triste que no haya más desarrolladores que practiquen la autoparodia, ya que los resultados pueden ser muy interesantes. Juegos como *Splatterhouse: Wanpaku Graffiti, Alex Kidd In Shinobi World* y *Star Parodier* hacen cosas divertidas con propiedades muy queridas, pero, antes que ellos, Konami liberó *Parodius* sobre el mundo, en 1988. El primer juego en la serie es, a menudo, olvidado, ya que fue una exclusiva japonesa para MSX, pero sentó las directrices de

LAS CONVERSIONES

Parodius ha sido bueno en todos los formatos a los que ha sido adaptado, pero ¿en qué se diferencian? Vamos a verlo...



NES
1990

■ Tiene parpadeos de sprites, pero es un buen juego. Konami lidió bien con las limitaciones del hardware y metió todo lo que fue posible, desde ítems a diseño de niveles. Algunos niveles del arcade no están, pero los sustituyen otros exclusivos de NES.



GAME BOY
1991

■ Alardeando de sprites grandes para que todo sea reconocible, esta versión hizo cambios drásticos en el diseño de niveles. Tiene parpadeos y ralentizaciones, pero es un precio que merece la pena a pagar por un buen shoot'em up en un hardware tan limitado.



SHARP X68000
1991

■ Dado el gran poder de este caro ordenador, no sorprende que ofrezca una versión casi perfecta de la recreativa. La puntuación y la información de los power up se sacó de la zona de juego, y la resolución horizontal es ligeramente inferior. El sonido también es fabuloso.



PC ENGINE
1992

■ Otra muy buena versión del juego, que resulta brillante, colorida e intensa. Es superior a la versión de NES, pero no tan precisa como la posterior versión de SNES. Los niveles 5 y 8 no están presentes en esta versión, pero sí se han añadido un nivel Special extra y jefes exclusivos.



SNES
1992

■ La 16-bit tiene la mejor de la primera oleada de conversiones, con todos los niveles presentes y bien adaptados, y con bonus como un nuevo nivel en la casa de baños. Gráficamente queda cerca del original, aunque fue redibujado para recordar a su progenitor.



lo que estaba por venir. El juego tomó el diseño de *Gradius*, pero presentó una selección de personajes de Konami (jugables) así como extraños enemigos y diseños de niveles, a menudo con muchos guiños a la cultura japonesa. Tras el éxito del original de MSX, Konami decidió crear una secuela, *Parodius Da!* (algo como "¡Es Parodius!"), lanzado internacionalmente como *Parodius*, el juego que examinamos aquí.

En su corazón, *Parodius* es como cualquier otro juego de la serie *Gradius*: controlamos a un personaje volador, disparamos a enemigos y vencemos a jefes, mientras cogemos tokens que podemos gastar en power ups. La diferencia es que, visualmente, el juego adoptó la estética colorista común en los "cute-'em-ups" como Twinbee y Fantasy Zone. El resultado es delirante. Disparas a una nave pirata con una cabeza de gato por mascarón, a pingüinos saqueadores o abejas asesinas que salen de cofres del tesoro. Entre los entornos hay un cementerio "cartoon", una soleada playa o un casino con neones. ▶

"EN SU CORAZÓN, ES COMO CUALQUIER OTRO TITULO DE LA SERIE GRADIUS"



PLAYSTATION
1994

■ Venía en un pack doble con las dos primeras recreativas de *Parodius*. Es casi un port perfecto del arcade, pero tiene una pequeña reducción de la resolución horizontal (256 píxeles frente a 288) que incomoda a los puretas. Tiene un nivel bonus nuevo.



SATURN
1995

■ También forma parte de un pack doble, que también incluye el nuevo nivel bonus y es casi arcade perfect, aunque ofrece una mayor resolución horizontal (320 píxeles frente a 288) lo que le da una vista más amplia de la zona de juego.



GAME BOY COLOR
2000

■ Sólo disponible en las copias europeas de *Konami GB Collection Vol 2*. Aunque ha sido coloreada, por lo demás es idéntica a la versión de Game Boy. Y como es compatible con el hardware monocromo y contiene juegos extra, iríamos de cabeza a por él en primer lugar.

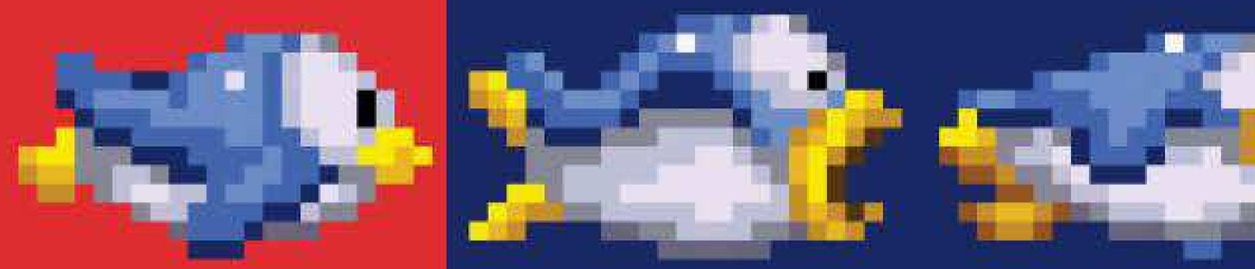


PSP
2007

■ Incluida en el recopilatorio *Parodius Portable*, exclusivo de Japón. Es una conversión perfecta de la recreativa, que ofrece numerosas opciones de pantalla, como hacer zoom o estirar la imagen, e incluso incluye la resolución arcade (288x224) y la "ampliada" (320x224).







LOS JEFES

Aunque Parodius es un juego repleto de humor, algunos de sus jefes no dan nada de risa. He aquí una galería con algunos de sus villanos más recordados...

CAPITÁN PENGUIN NOHUSUKI III

DIFICULTAD: ●○○○○

■ Como puedes imaginar a estas alturas, es un pelele. Se rodea de sus pingüinos esbirros, antes de lanzarlos contra ti. Por suerte, su punto débil es fácil de ver, ya que reacciona de forma notable cuando le das en su prominente ombligo.



VIVA CORE

DIFICULTAD: ●●○○○

■ Se parece a cualquiera de los jefes Core de cualquier *Gradius*, aunque ha recibido una capa de pintura brillante y unos defensivos petacos de pinball. En este caso, las apariencias no engañan, así que acaba con el debilucho Viva Core a pesar de su encantador aspecto.



ÁGUILA SABU

DIFICULTAD: ●●●○○

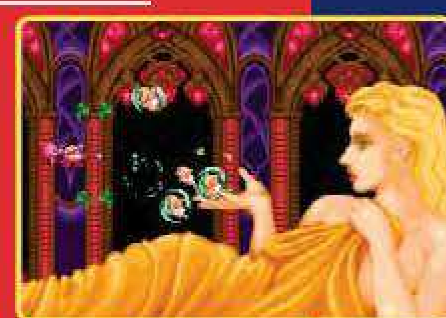
■ Vestido como el Tío Sam, es bastante más duro que el primer jefe. Sus patrones de movimiento erráticos, las andanadas de disparos rápidos y las plumas de avance lento se cebarán con los novatos. Quédate atrás y dispara todo lo que puedas.



HONEY

DIFICULTAD: ●●●○○

■ Honey es un jefe grande, pero no se mueve. Sin embargo, te soplará pompas con extraños gremlins con pinta de cerdito en su interior, que sí que son un incordio, al cubrir casi toda la pantalla para después atacarte directamente. Si no eres rápido eliminándolas, acabarán contigo.



HOT LIPS

DIFICULTAD: ●●○○○

■ Estas bocas disparan afiladas dentaduras contra ti, que seguirán a tu nave por la pantalla. Las propias bocas también cruzan la pantalla ocasionalmente. Sitúate detrás de las dentaduras para eliminarlas, y con el tiempo las bocas se retirarán si no eres capaz de destruirlas antes.



PUUYAN

DIFICULTAD: ●●○○○

■ Acabar con este "pescaíto" no es especialmente difícil. El único problema es lidiar con la escasez de espacio. Como pez globo que es, Puuyan comienza relativamente pequeño, pero crece cada vez que recibe daño. Cuando esté cerca de morir, ¡estará tan hinchado que ocupará casi toda la pantalla!



BUTA SHIO

DIFICULTAD: ●●○○○

■ Un cerdo luchador de sumo que da pisotones, provocando que objetos letales caigan del techo, aunque el ritmo al que caen no debería causar problemas. Si eres capaz, dale con tus bombas, y así acelerarás los trámites un poco.



YOSHIWARA DAYUU

DIFICULTAD: ●●●●○

■ Antes de poder enfrentarte a este fantasma, te perseguirá como una mortífera e invulnerable nube. Esta forma es muy rápida y tendrás problemas si no tienes power ups de velocidad. Por suerte, en su forma vulnerable sólo lanza llamas azules fácilmente destruibles.



YOSHIKO

DIFICULTAD: ●●●●○

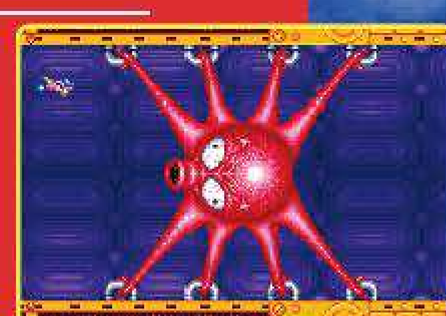
■ Esta cabeza de Moai es un grano en el culo: las grandes estatuas que salen de su boca pueden ser difíciles de esquivar. Cuando una estatua empiece a moverse verticalmente, elige una dirección y no la cambies. Y a Yoshiko, dispárala en el ojo.



GOLGADO TAKO

DIFICULTAD: ●○○○○

■ Es una cabeza de pulpo que no ataca, siendo super fácil acabar con ella. Golgado Tako está fuertemente protegido desde el exterior, así que asegúrate de pasar la puerta de metal antes de que se cierre. Ya dentro, sólo tienes que disparar a sus ocho tentáculos hasta que se suelten.





[Arcade] Estos payasos del nivel dos corrigen de su error a quienes piensan que *Parodius* es más fácil que *Gradius*.

La mayoría de juegos *Gradius* cuentan con las icónicas cabezas Moai como enemigos, pero *Parodius* la convierte en todo un acorazado en un nivel. La banda sonora también es grandiosa, con remixes de temas clásicos de Konami, así como garbosas reinterpretaciones de conocidas piezas clásicas.

Lo excelente de *Parodius* es que, con todo su humor, no es manco en términos de diseño, y ya que es para gente que ama *Gradius*, incluye una variedad de estilos de power ups representados en las cuatro naves a elegir: Vic Viper, Takosuke, Twinbee y Penta, que se corresponden con *Gradius*, *Salamander*, *Twinbee* y *Gradius II*. El diseño de los niveles es tan desafiante como en las entregas principales de *Gradius*, y ofrecen variedad. Hay niveles tradicionales, los característicos laberintos de *Gradius* con scroll infinito, así como el nivel con el acorazado Moai.

Si a *Parodius* se le puede poner un pero, es que se acerca demasiado a la plantilla de power ups de *Gradius*, aunque en cierto sentido la mejora. La adopción del sistema de campanillas de *Twinbee* es particularmente agradable, ya que cuando aparece una campanilla en pantalla puedes dispararla hasta que cambia de color para conseguir distintos efectos. El modo "auto" elimina el estrés de gestionar cómo gastas los tokens, distribuyendo los power ups en el orden preferido. Pero, como en *Gradius*, perder una vida implica empezar de cero, normalmente en áreas diseñadas asumiendo que llegas con el poder al máximo.

Por razones desconocidas, Konami consideró que *Parodius* era demasiado peculiar para EE.UU., pero perfectamente aceptable para Europa. Hubo versiones para NES y Game Boy, pero la versión de SNES fue popular entre quienes lo reseñaron: obtuvo un 93% en Mean Machines, con el crítico Radion Automatic destacando que "la jugabilidad no es nueva, pero se presenta de forma tan original [...] que no importa." La versión de SNES también obtuvo un 87% en N-Force y un 86% en Super Play Gold, destacando que "reintroduce la idea de diversión juguetona en el shoot'em up."

A pesar de incluir un segundo juego, las versiones de 32-bit no fueron recibidas de forma tan entusiasta, debido a las expectativas de la prensa respecto al nuevo hardware. OPM le dio un 6/10, afirmando que "aun con toda su locura y maravillosos gráficos, *Parodius* y *Fantastic Journey* siguen siendo shoot'em ups con scroll lateral, y no aprovechan los 32 bits". Mean Machines Sega discrepó, dando al juego un 90%. Gus Swan argumentó, "es una delicia para los fans del shoot'em up, y un respiro para los dueños de Saturn, que han aguantado muchos juegos conceptuales, que experimentan con el hardware a expensas de la jugabilidad".

"ES UNA DELICIA"

Para tener hoy día la experiencia arcade de *Parodius* en casa, recomendamos seguir la pista a una copia japonesa de una de las versiones de 32-bit o de PSP. Pero como todas las versiones domésticas tienen algo único, tampoco te equivocarás si optas por los anteriores.

En el mundo actual, que controla en exceso las marcas y los procesos para utilizar personajes en otros juegos, *Parodius* está tan vivo como siempre. Es una amorosa burla a la serie *Gradius*, que logra ridiculizar las convenciones de sus juegos al tiempo que muestra gran cariño por ellos (y por Konami en general). Tiene muchos momentos que te sacarán al friki que llevas dentro, como al ver aparecer un personaje olvidado. Eso, sin olvidar que su audiencia son los fans acérrimos de *Gradius*, y el diseño de *Parodius* es respetuoso con eso. Merecidamente, desde entonces ha tenido muchas secuelas y se puede considerar una serie por derecho propio, al nivel de *Gradius*, más que a su sombra.

Si nunca lo has probado, perdonable dadas las pocas veces que ha salido de Japón, harías bien en darle un tiento a *Parodius*. Te sorprenderá ver cómo algo tan mono puede resultar tan diabólico. ★



CHAOS ENGINE

¿QUÉ HACE FALTA PARA QUE UN SHOOT'EM UP DE 16 BITS SEA EXCEPCIONAL? UNA PIZCA DE ESTILO, UN POCO DE INSPIRACIÓN STEAMPUNK Y ALGUNAS RUTINAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL COCINADAS A FUEGO LENTO

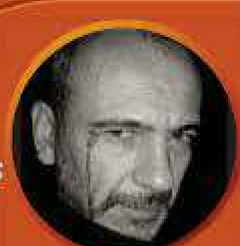
INGENIERíA DEL CAOS

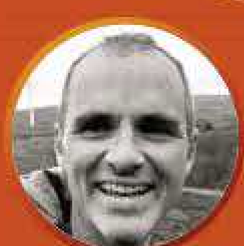
NUESTROS INDÓMITOS ENTREVISTADOS



MIKE MONTGOMERY
Cofundador de The Bitmap Brothers

DAN MALONE
Artista, The Bitmap Brothers

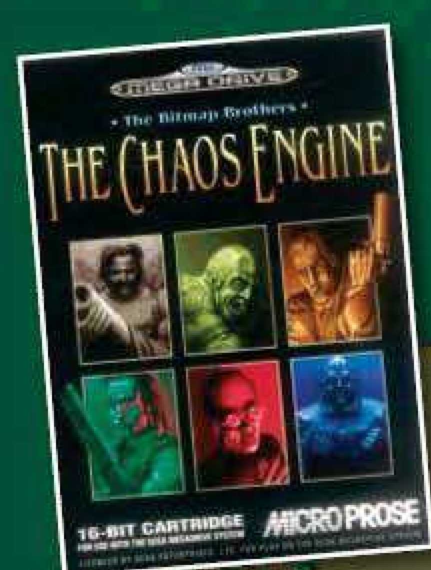




ANDY NUTTALL
Redactor, Amiga Format

LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** RENEGADE SOFTWARE
- » **DESARROLLADOR:** THE BITMAP BROTHERS
- » **LANZAMIENTO:** 1993
- » **PLATAFORMA:** VARIAS
- » **GÉNERO:** RUN-AND-GUN



Es curioso cómo el idioma cambia y evoluciona. Cuando *The Chaos Engine* salió, hace 25 años, la palabra *'steampunk'* no la conocía, ni utilizaba, casi nadie. Si la mencionabas en una conversación, la gente no imaginaba señores con sombrero de copa y gafas que manipulaban unas máquinas con válvulas y manómetros de latón, lo más seguro es que te mirasen con expresión extraña. Pero *The Chaos Engine* es, sin duda, un juego *steampunk*.

El argumento es sencillo: Baron Fortesque ha estado experimentando con los primeros ordenadores, pero también con el espacio y el tiempo, y ha creado una máquina llamada Chaos Engine (Motor de Caos) que no ha tardado en ser autoconsciente y, como suele suceder con las máquinas que cobran vida, se ha vuelto contra su creador. De repente empiezan a suceder







» [Amiga] Los monstruos solían emboscarte cuando sucedía algo importante, como activar un nodo o hacerte con una llave.

cosas extrañas en la Inglaterra Victoriana: hombres y bestias se convierten en voraces monstruos e incluso el paisaje se ha alterado. A falta de una opción mejor, contratan a un equipo de mercenarios para acabar con la máquina.

El público vio por primera vez *The Chaos Engine* en los avances de las revistas a finales de 1991, y los telespectadores de *GamesMaster* pudieron echar un vistazo al juego en movimiento a principios de 1992. "Desde las primeras demos ya se veía que iba a ser un clásico", dice Andi Nuttall, quien analizó el juego para *Amiga Format* allá por 1993. "*Magic Pockets* había salido poco antes, así que estaban en plena forma. Era esa sensación de hormigueo que sentías cuando conocías la historia de un desarrollador de los buenos y sabías lo que podía hacer, y empiezas a ver la magia en su nuevo juego".

En aquellos primeros momentos se reconocía claramente un *shooter* con vista cenital. Se veía la clara influencia de *Commando*... "¿De verdad?" nos interrumpe Mike Montgomery, director general de Bitmap Brothers. Al parecer, la conclusión a la que llegaron casi todas las revistas de la época no era correcta. "Si te digo la verdad, el juego que más nos influyó fue probablemente *Gauntlet*". Tiene sentido; los niveles laberínticos y la importancia del juego cooperativo que se había visto en *The Chaos Engine* eran cualidades asociadas al éxito arcade de Atari. "Todo está influido por algo, consciente o inconscientemente, y creo que en este caso era más el subconsciente, los diseñadores que ▶

"EL JUEGO QUE MÁS NOS INFLUYÓ FUE PROBABLEMENTE GAUNTLET"
Mike Montgomery







» [Amiga] Arriba a la izquierda: Los enemigos eran más extraños según te acercabas a la corrupción de la máquina.

» [Amiga] Izquierda: En un punto ya avanzado del juego te emboscaban desde los niveles superiores.



LOS SEIS MAGNÍFICOS

ESTOS SEIS MERCENARIOS SON LA ÚNICA ESPERANZA DE LA HUMANIDAD PARA CONSEGUIR DETENER A LA CREACIÓN DE BARON FORTESQUE







GENTLEMAN

OBJETO ESPECIAL: MAPA

■ Si juegas solo, el caballero es con toda seguridad el compañero ideal. Es más inteligente que la mayoría de personajes y resiste más que el predicador. Lleva un mapa, lo que hace que su compañía sea especialmente recomendable en las fases finales.

NAVVIE

ARMA ESPECIAL: DINAMITA

■ Es un poco lento, pero sirve para todo, como unas botas viejas. Tiene una gran potencia de fuego y una salud brutal. La dinamita es un arma infernal que destruye a todos los enemigos que hay en la pantalla. Eso sí, no es rápido, así que no va bien como jugador de la CPU.

BRIGAND

ARMA ESPECIAL: DISPARO EN RÁFAGA

■ No es un tipo en el que querrías tener que confiar, pero sus estadísticas equilibradas lo convierten en una buena opción para jugadores novatos. Es razonablemente rápido, aguanta unos cuantos tiros y sus ráfagas le permiten disparar en todas las direcciones con un tiro.



▶ se reunían y decían: "esto es lo que nos gustaría jugar", explica Mike.

En aquella primera demo en público se podía apreciar ya la calidad que iba a tener el juego, pero es que en aquel momento *The Chaos Engine* llevaba ya medio año en desarrollo. Los gráficos de Bosque y Taller parecían bastante terminados, y los niveles daban la sensación de ser complejos e interesantes (aunque al final resultaron bastante diferentes, con muchos más objetos). Se notaba que los *sprites* de los enemigos y del jugador eran una versión muy avanzada -quizás eran la final- e incluso había una versión básica de la pantalla de equipamiento. El juego llamaba la atención. Andy dice: "Dan Malone es un maestro de este estilo artístico; me encantó lo que él y los demás hicieron con ese tipo de punteado que hacía que todo pareciera metálico. Muchos juegos usaban ese recurso, pero sólo los de Bitmap lograban darle ese aire. En seguida sabías de quién era el juego".

Lo que aquel primer vistazo no podía transmitir era la increíble banda sonora del juego. Las pistas tecno marcaban el ritmo de la acción con ritmos contundentes y sonaban de modo dinámico, con lo que se activaban en varios puntos; por ejemplo, al final de una fase. "recuerdo el sonido como un todo muy sólido; Richard Joseph era un genio", afirma Andy. "Los efectos de sonido y las voces eran fantásticos, muy adecuados para el juego y contribuían a crear una atmósfera consistente". Es cierto, las voces que informaban "Node activated!" o "Special power" son muy representativas del juego.

No obstante, el sonido más destacado del juego se compuso fuera de Bitmap Brothers. Joi, un dúo de DJ compuesto por los hermanos Farook y Haroon Shamsher, compuso el tema de la intro, una gran pista que empieza con una sirena y otros ritmos industriales acompañados







» [Amiga] No se nota en la imagen, pero aquí estamos jugando con ayuda de la CPU. Nos cubre bien cuando hacemos que salga el enemigo de la esquina superior izquierda.







THUG

ARMA ESPECIAL: CÓCTEL MOLOTOV

■ Las apariencias no engañan y se cumplen los clichés: el matón es más tonto que Abundio, más feo que pegar a un padre y más duro que Charles Bronson. No es rápido, pero tiene mucha salud y un armamento explosivo. Su especialidad es abrirse camino entre una masa de mutantes.

MERCENARY

ARMA ESPECIAL: BOMBA

■ Este mozo es el profesional del grupo, como demuestran sus estadísticas equilibradas. No sobresale en nada, pero es razonablemente bueno en tod0, y sus bombas que arroja desde los niveles inferiores a los superiores y estallan en ocho direcciones son una ventaja a tener en cuenta.

PREACHER/SCIENTIST

OBJETO ESPECIAL: KIT SANITARIO

■ Este tío está claramente destinado a tener un papel de apoyo: es muy inteligente, lo que le servirá para ayudar a los jugadores novatos, y el botiquín de primeros auxilios lo mantendrá vivo pese a lo que indica su corta barra de vida. Eso sí, intentará llevarse todos los potenciadores.

"LES DIMOS A TODOS ATRIBUTOS DISTINTOS, ALGO PARECIDO A LO QUE SE HACE EN LOS RPG"

Mike Montgomery

por ritmos de batería y que sabía aprovechar las posibilidades del Amiga. Para Bitmap Brothers no era extraña una colaboración así, después de su trabajo con música licenciada en *Xenon 2.*

Pero lo más sorprendente de aquellas primeras imágenes del juego era que había tres personajes en pantalla, aunque en el juego final había sólo dos. En aquel momento, el diseño contemplaba la presencia constante de un personaje controlado por el ordenador, incluso cuando hubiera dos jugadores humanos. Al final se desechó la idea, pero el simple hecho de que se pensase en incluir ese personaje muestra la fe que tenía Bitmap Brothers en la principal característica de *The Chaos Engine:* la inteligencia artificial. Si no había un segundo jugador, tendrías un compañero controlado por la CPU.

Cada uno de los seis personajes controlables era distinto cuando los jugabas, pero también actuaban de manera diferenciada unos de otros cuando los manejaba el ordenador. "Dimos a todos los personajes diferentes atributos. Algo parecido a lo que se hace en los RPG", sostiene ▶

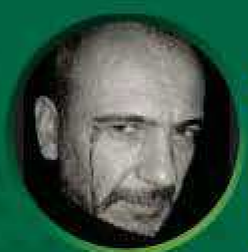


» [Amiga] La norma dicta que, cuanto más difícil es la vía de escape que elijas, en mejor posición comienzas el siguiente nivel.



DAN, AL HABLA

DAN MALONE, ARTISTA DE BITMAP BROTHERS, RECUERDA SU EXPERIENCIA EN THE CHAOS ENGINE



¿Cuánto duró el desarrollo de *The Chaos Engine?*
Phil Wilcock y yo empezamos a hablar del juego cuando todavía estábamos trabajando en *Speedball 2*, así que puede que un par de meses antes de que empezase la producción real estábamos esbozando ideas, los personajes y el estilo del juego. Diría que empezamos el desarrollo en serio seis meses, mientras yo estaba con *Speedball*, estaba haciendo los dos juegos, y ¿como un año y medio más después? Para serte sincero, no me acuerdo bien, pero un proyecto bastante largo. En total, unos dos años.

Nos imaginamos que, a juzgar por lo que hemos visto, estaba bastante avanzado ya a finales de 1991.
Sí. Íbamos a hacerlo para tres jugadores, pero cuando abandonamos la idea, el juego se centró porque teníamos claro el objetivo. Los *tiles* de cada nivel son tal vez mis favoritos de entre los que he hecho para un videojuego, exprimen cada píxel al límite. Y estaba la construcción de mapas; yo hablaba con Simon Knight, que estaba haciendo los diseños de los niveles, y él me daba el diseño y yo... lo retocaba un poco, para conseguir todas las características. Era un proceso bastante eficiente, pero trabajamos mucho.

Suena a que tuviste mucha libertad creativa con el aspecto de The Chaos Engine, ¿fue así?
Oh sí, una libertad total. Había visto una historia en la revista *2000AD*, no recuerdo cómo se llamaba, pero era *steampunk*. Phil estaba leyendo *The Difference Engine* (*La máquina diferencial*) y libros por el estilo, y un día surgió el nombre *Chaos Engine*. Sí, tuvimos muchísima libertad. Fue el último juego divertido de los que trabajé que salió a la venta .



» [Amiga] El trabajo de Dan aprovecha al máximo el Amiga. El detalle de las rocas es extraordinario.

¿Cómo se te ocurrió el diseño de los seis personajes? De hecho, ¿fueron seis personajes desde el principio?
Inicialmente había unos 12 personajes: había uno femenino, un tipo con una máscara de esgrima y una escopeta, y otros personajes. Pero cuando estás a tope en la producción tienes que terminar el juego, así que lo redujimos a seis y nos centramos en el modo cooperativo. Y acertamos al hacerlo así. En cuanto a la inspiración para los personajes, quería que fueran extrañamente familiares. El navvie, por ejemplo, es un ferroviario, es un personaje fuerte porque ha luchado con los sindicatos y la revolución industrial. Es uno de mis favoritos porque ¿qué demonios es un navvie? Pues trabaja en los ferrocarriles, tal vez estuvo en la Guerra de Crimea, esas cosas. Me encantaba esa sensación victoriana, de que son de otra época.

***The Chaos Engine* es un juego de por sí peculiar, con sólo un encuentro con un jefe, la máquina de caos en sí, ¿en qué os inspirasteis para realizar el diseño de este enemigo?**
Me quedaban para utilizar sólo unos pocos mosaicos libres, así que ese enemigo no es ni mucho menos lo que yo tenía en mente. ¡Pero nos habíamos quedado sin mosaicos! Así que reuní lo que me quedaba y algunos más de un fondo de la alcantarilla y los utilicé, pero si te fijas bien, quitando la cabeza de la animación del centro, no hay demasiado movimiento, pero mira, ¡es lo que había! Simplemente es que no pudimos hacer un gran encuentro con un jefe, aunque hubiera estado muy bien.





▶ Mike. "Era muy importante que cada personaje se sintiera diferente a los demás. Si no ¿para qué quieres varios personajes?". Estos atributos determinaban a qué distancia se situaría cada personaje respecto a la línea de juego "ideal". El equipo se aseguró también de que la CPU no hacía ella sola el trabajo del jugador.

"Lo que hicimos fue jugarlo como si fuera para dos jugadores, y luego estuvimos mucho tiempo analizando lo que los jugadores hacían en la vida real para intentar incluirlo en el código", apunta Mike Montgomery, el director general de Bitmap Brothers. "Teníamos a dos jugadores probándolo y la gente miraba y comprobaba qué funcionaba, y entonces se ajustaba hasta que estaba bien". Esta fue una de las tareas que acabó por retrasar el juego, pero el esfuerzo mereció la pena: los personajes de la IA se comportaban de manera convincente, proporcionando fuego de cobertura cuando se necesitaba o avanzando, y a veces caían en una trampa, exactamente igual que un jugador".

Los recuerdos de Andy de la inteligencia artificial son muy divertidos. "¡Recuerdo que la CPU me robaba mis cosas! Si hay dos jugadores es normal tener que pelear por conseguir el botín, pero cuando estabas jugando solo y el ordenador controlaba el otro personaje, abrías el botín o soltaba algo un monstruo y allí estaba el chorizo de Amiga que venía y se llevaba todo", recuerda. No fue lo único que recuerda de su experiencia con la IA del juego: "los enemigos estaban realmente muy bien, como si evitaran a propósito tus disparos, pero sentías que había una manera de matarlos. No sé hasta qué punto eran 'inteligentes'; se decía que eran mucho, así que esperaba que lo

» [Amiga] La situación empezaba a caldearse en la mansión Fortesque. Es una carnicería constante, aunque también hay algunos puzles.



fueran, y la verdad es que daban la sensación de que funcionaba muy bien", recuerda.

Era importante que tu compañero controlado por la CPU fuera útil, ya que *The Chaos Engine* no era un simple *run-and-gun*. Los niveles eran laberintos, escondían múltiples secretos y a menudo había varias formas de salir. Todo lo que hacías tenía consecuencias que podían ir desde que se modificase el escenario o que los monstruos te hicieran una emboscada. Para avanzar había que adoptar decisiones inteligentes, pero también había que moverse rápido. No estaban las normas tradicionales del género; por ejemplo, sólo tenía una pelea contra un jefe en el sentido 'tradicional'. "Intentábamos romper moldes un poco", dice Mike. "La mayoría de los juegos tenían un jefe al final de cada nivel, pero *The Chaos Engine* era diferente, de verdad".

The Chaos Engine llegó por fin a Amiga a principios de 1993 con el espaldarazo de la prensa. Entre las puntuaciones más bajas está el ▶



RUMBO AL CAOS

ESTAS SON LAS CUATRO FASES QUE TENDRÁS QUE ATRAVESAR PARA LLEGAR HASTA LA MÁQUINA DE CAOS

BOSQUE

■ El terreno que rodea la mansión de Baron Fortesque fue en su día un jardín ornamental bien cuidado. Cuando el artilugio se volvió loco, todo quedó hecho un desastre: los bosques se convirtieron en un laberinto, aparecieron ríos de barro hirviendo y todo lo que ves quiere acabar contigo. Los mutantes salen de los árboles y te disparan, ranas gigantes se interponen en tu camino y unas indescriptibles construcciones orgánicas te disparan como morteros. No querrás que te alcancen los disparos, porque duele mucho, sin hablar de los efectos secundarios.





TALLERES

■ Mira las ventanas; las luces están encendidas y no sabemos quién está dentro. Pero esa es la menor de tus preocupaciones, ya que todo lo que te rodea es bastante peligroso. Para empezar, hay unos ogros enormes que patrullan los callejones de esta zona. También tendrás que vértelas con respiraderos de vapor, manchas de aceite que tienen vida, peligrosas torretas armadas y torbellinos armados. Si logras sobrevivir a todo esto, te esperan unos encantadores mutantes sin piernas que están rondando; se mueven rápido y sus disparos son letales.

MANSIÓN FORTESQUE

■ En algún punto de esta fase tendrás la sensación de que te suena lo que te rodea, y lo más seguro es que hayas estado aquí antes. Es porque no todos los caminos llevan a una salida. No se sabe si es obra del Motor de Caos o que Baron no quería que nadie se acercase demasiado a su obra, pero estamos bastante seguros de que esas manos gigantescas tienen bastante que ver con lo que está generando la máquina, lo mismo que esas enormes moles que lanzan proyectiles desde arriba. Ah, y a veces salen unos clones de tus personajes que te disparan alegremente.





BODEGAS

■ La guarida de la máquina está enterrada en las profundidades de la mansión. Como era fácil imaginar, la máquina ha decidido protegerse... con otras máquinas. Aquí tenemos robots para dar y tomar: unos que saltan desde arriba, minitanques, peligrosas torretas... Al llegar al final del área nos enfrentamos por fin cara a cara con el Motor de Caos, una creación salida de una pesadilla que parece que, en su locura, ha absorbido a su creador.

LAS CONVERSIONES

LA MÁQUINA DE CAOS EJERCIÓ SU CORRUPTORA INFLUENCIA EN OTROS SISTEMAS



AMIGA 1993

■ La versión original, la referencia para todas las posteriores. Su principal ventaja sobre las plataformas rivales incluye la calidad de la música y el excelente tema de la intro. Algunos jugadores también destacan la paleta de colores apagados, diferente de las demás versiones.



MEGA DRIVE 1993

■ Ofrece un campo de visión más amplio y coloca los especiales en un segundo botón, pero el contraste de color es mayor debido a que la paleta de colores es más pequeña y la música tiene peor calidad. En la versión PAL funciona a la velocidad correcta y se puede ajustar la dificultad.

ATARI ST 1993

■ Las características de esta versión no llegan a la altura de la versión de Amiga, básicamente por sus limitaciones técnicas: el scroll era peor, tenía menos colores y no había música ni archivos de sonido. No obstante, a los usuarios de ST les debió gustar porque vendió muy bien.



SNES 1993

■ Tiene menos campo de visión que la de Mega Drive, pero en el lado positivo está que consigue replicar mucho mejor la banda sonora de Amiga. Al igual que en la versión de Mega Drive, tiene un botón para los especiales, y la versión NTSC va más rápida que la de Amiga.





AMIGA (AGA) 1993

■ Las mejoras para los Amiga mejorados, como el 1200, son tan sutiles que cuesta detectarlas. Como se podía manejar mejor el color, la paleta era más bonita, aunque los *sprites* eran los mismos. Todas las versiones que se hicieron después se basaron en el aspecto visual de ésta.



AMIGA CD32 1993

■ Los propietarios de la consola de Commodore consiguieron un port casi directo de la versión de AGA. La diferencia está en la intro: en lugar de la música original y el dinosaurio, ofrece una animación, con voz incluida, que muestra la creación de la máquina que da nombre al juego.



MOBILE 2005

■ Pese a algunos cambios importantes de la música, es una versión sorprendentemente fluida. A diferencia de otras, la pantalla es vertical, y hubo notables cambios en el diseño de niveles por razones que no llegamos a comprender. Si no tuvieras que jugarlo con teclado estaría bastante bien.

PC 1993

■ La versión de PC funciona bien e introduce un HUD flotante con lo que los jugadores tienen más pantalla para jugar. Esto está genial y tal, pero se contrarresta con la calidad del sonido de la música, sobre todo la magnífica intro, que suena como si fuese un piano de juguete.



RISC OS 2000

■ Esta extraña versión llegó algo tarde, ya que fue archivada por el *publisher* debido a que no vendió nada bien en las máquinas de Acorn. Ofrece unas imágenes y un sonido similares a los del Amiga 500 excepto que, al tener una mayor resolución vertical permite ver más escenario.



PC 2013

■ Aquí tenemos la excelente versión de Amiga AGA, pero con algunas mejoras sutiles, como movimiento completo 360º, tablas de clasificación y juego cooperativo online. También ofrece la posibilidad de usar filtros gráficos, suavizado y desenfoque, para quien quiera usar esas cosas.







▶ 81% que le dio *CU Amiga* con la afirmación de que "no es de ninguna manera lo mejor que puede ofrecer el género, pero, aun así, es una explosión de frenetismo". *Amiga Action* lo puntuó con un 92% y afirmó: "está claro que lo que Bitmap Brothers busca sobre todo es volver a subir al podio de los ganadores". *The One* le puso un 85%, la reseña de Andy Nutall en *Amiga Format* le dio un 90% y Stuart Campbell un 89% en *Amiga Power,* una puntuación lo suficientemente alta como para que el editor Renegade sacara un anuncio en *Computer Trade Weekly* diciendo que el juego era "tan bueno que le gusta hasta a ese bastardo de Stuart Cambell".

Mike y el resto del equipo ¿esperaban que la crítica diera tal respaldo al juego? "Por supuesto, éramos Bitmap Brothers", responde sin duda. El juego se llevó entonces a diferentes formatos de consola y ordenador, y todos los *ports* salieron bien. Se le cambió el nombre a *Soldiers of Fortune* en Estados Unidos y el Predicador pasó a llamarse el Científico. La secuela pronto estuvo en camino, pero se topó con que había menos público porque el mercado de Amiga estaba en decadencia. No obstante, sigue habiendo interesados en jugarlo, como demuestra la nueva versión de PC de 2013.

Al revisar *The Chaos Engine* nos damos cuenta de que era difícil, pero divertido. Andy piensa igual: "hace un tiempo estaba hablando con mi hijo de juegos en cooperativo estando en la misma habitación, y encontré por casa *Spy Vs. Spy, The Chaos Engine* y *The Chaos Engine 2*. Estuvimos jugándolos y nos lo pasamos genial", aunque hay un puntito algo doloroso: "él es mucho mejor que yo ahora jugando pero, aun así, es genial haber compartido la nostalgia con él".

Es poco probable que volvamos a ver *The Chaos Engine* en acción, pero hay un tiempo para cada cosa. Guardamos como tesoros en nuestra memoria los momentos que pasamos ya fuera compartiendo partida con una IA algo ladrona, o un padre y un hijo discutiendo por quién se queda el *loot*. ✱









EL CAOS CONTRAATACA

LA HISTORIA NO TERMINA CON THE CHAOS ENGINE: BARON FORTESQUE SOBREVIVIÓ. DAN MALONE Y MIKE MONTOMERY COMPARTEN SUS RECUERDOS DE THE CHAOS ENGINE 2...

Al final de *The Chaos Engine* destruyes la amenaza mecánica que da nombre al juego y se supone que todos comieron perdices, pero en realidad acabas atrapado en una singularidad temporal junto a Baron Fortesque. Te puede devolver a la Inglaterra victoriana, pero tendrás que seguir sus instrucciones y, aun así, sólo uno de los dos podrá volver con él: el Brigand, el Gentleman, el Navvie y el mercenario deben cumplir los encargos de Baron al mismo tiempo que se sabotean entre sí para que seas tú el que vuelva a casa.

"Nos influyó un poco *Spy Vs Spy"*, dice Mike. "Queríamos que fuera diferente. En realidad no queríamos hacer una secuela sólo porque hubiera que hacer una secuela. Incluso podría haberse llamado de otra forma y no tener que ver con el primer juego". La verdad es que tiene lógica que se saliesen de la fórmula original: después de tener un compañero controlado por la Inteligencia Artificial que funcionase tan bien, era lógico que tuviera que luchar contra ti.

"Al terminar *The Chaos Machine* teníamos algunas ideas bastante fuertes que descartamos, que es lo que suele hacerse en estos casos", afirma Dan Malone. "Lo del viaje en el tiempo... pues no, no me gusta, aunque disfruté elaborando los ingredientes de cada nivel: azteca, japonés, etc., todo ese tipo de cosas. Pero no tenía el pulso y la energía en el movimiento del *Chaos Engine* original. Me encantaría rehacerlo hoy, una especie de *Chaos 1.5* o algo así. Me encantaría ambientarlo en el Nuevo Mundo, en la Guerra Civil, jugar con cosas así, pero partiría de la Inglaterra victoriana. Y puedes hacer lo que puedes hacer".

Cuando salió *The Chaos Engine 2* a finales de 1996, el juego recibió buenas críticas en las pocas revistas de Amiga que todavía seguían publicándose. *Amiga Computing,* que acababa de incorporar como sección a *Amiga Action*, le dio un 92% y *CU Amiga* lo puntuó con un 90%. *Amiga Format* lo calificó con un 85% y dijo que el modo para dos



» [Amiga] La pantalla partida de la secuela fue alabada por la crítica, pero dividió a los fans.

jugadores era mejor. "Me gustó *The Chaos Engine 2* a pantalla dividida, y sólo lamento que mi revista (*The One)* cerrase y no pudiésemos analizarla", dice Andy Nuttall. "Es un poco un clásico", añade. Sin embargo, los usuarios le dan una puntuación algo más baja que el primer juego en las páginas más conocidas de Amiga.

A diferencia del juego original, *The Chaos Engine 2* nunca se llevó a otras plataformas. "Si te digo la verdad, no debería haber salido en ninguna", dice Mike sin rodeos, "Bueno, no es eso. El problema es que debimos lanzarlo antes. El mercado de Amiga estaba muerto cuando salió. Las ventas fueron lamentables. Somos una empresa comercial, y debimos haber tomado la decisión comercial de haberlo desarrollado en otra plataforma. Nos costó un montón de dinero".

¿No se podía versionar el juego a otra plataforma para recuperarse de las pérdidas? "Los editores no estaban interesados porque no había vendido gran cosa. Pero está claro que la versión de Amiga no consiguió vender porque la plataforma estaba ya muerta de todos modos". El resultado fue que *The Chaos Engine 2* fue la última vez que cobraron vida estos personajes, ya que Bitmap Brothers pasó a otros proyectos.

Mike afirma: "creo que fue un juego bastante bueno y, si hubiera salido también para otra plataforma, podría haber vendido más. Soy consciente de las malas ventas que tuvo, pero también de que, teniendo en cuenta lo poco que se vendió, te sorprendería saber la cantidad de gente lo conoce". Eso le consuela, saber que "a la gente le gustó. Se vendió muy poco, pero no se olvida", afirma.



» [Amiga] *The Chaos Engine 2* ofrece diferentes objetivos antes de empezar la fase, lo que da variedad a los errores.



Así se hizo
RENEGADE III THE FINAL CHAPTER

Las magníficas peleas de barrio de los dos primeros juegos se sustituyeron en Renegade III por un viaje por el tiempo mal planteado, y así "El último capítulo" de la serie se convirtió en "el insulto final" para los fans.



» Ivan Horn trabajó en varios juegos de Ocean, incluido *Operation Wolf*.

Pobrecillos los que se encargaron de *Renegade III*. Hace casi 30 años trabajaron ocho semanas en un juego y todavía se lo están echando en cara. Hace tiempo, el artista gráfico Ivan Horn escribió en los foros de *World of Spectrum* para responder a una pregunta sobre un juego que no tenía nada que ver con éste y el hilo se convirtió en un interrogatorio sobre *Renegade III*. "¿Qué sucedió? ¿En qué estabais pensando? ¿Por qué, por qué?".

Ivan no respondió ni volvió a postear, pero tras mucho insistirle accedió a hablarnos del tercer y polémico juego de la serie. La pregunta más evidente era por qué decidieron cambiar una fórmula que funcionaba bien por una historia basada en viajes en el tiempo y con un tono más ligero. "Tal como yo lo recuerdo, la decisión de introducir los viajes en el tiempo fue de la dirección", dice. "No estoy seguro de si fue Gary Bracey u otra persona". Al señor Bracey no le gusta hablar del tema y no recuerda los detalles, aunque cree que la intención era probar algo nuevo. La conversión de la recreativa del primer juego ya había tenido una secuela excelente (aunque oportunista), así que en Ocean pensaron que, ya que iban a seguir exprimiendo la gallina de los huevos de oro, tenían la obligación moral de darle un toque diferente.

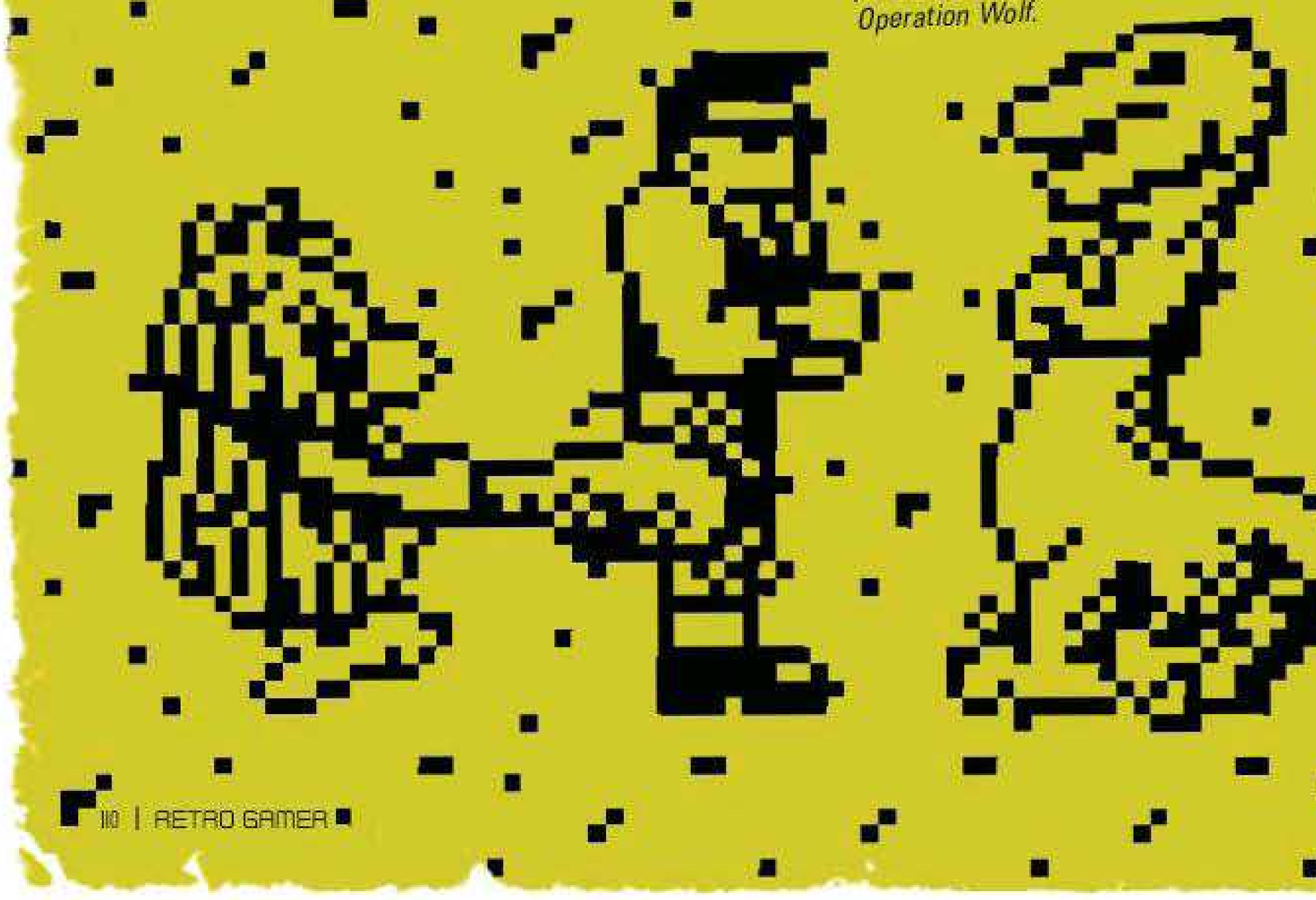


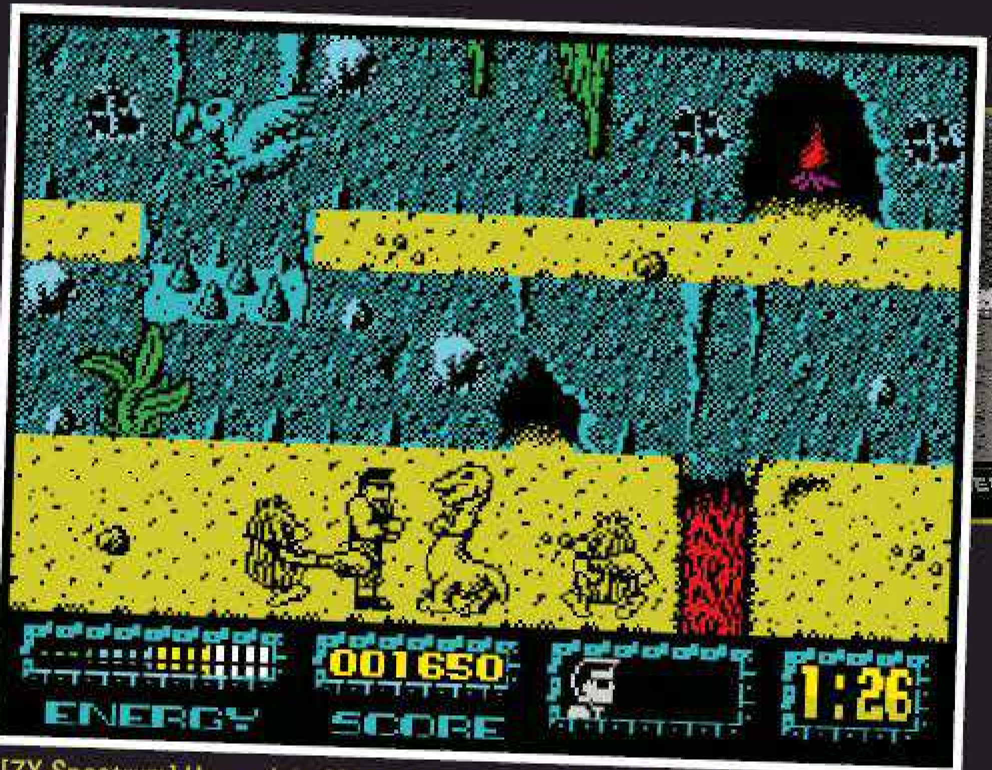
» [Amstrad CPC] Nuestro héroe lleva su característica lucha callejera a Egipto.



» [ZX Spectrum] Había elementos de plataformas que no pudieron hacer nada más que hundirse en el fango que era el juego.

Ivan formó equipo con su programador habitual, Andrew Deakin, para la versión de Z80 del juego (la versión de Spectrum era la principal y las de CPC y MSX se basaron en ella, mientras que la de C64 la desarrolló por separado Zach Townsend). "Era genial trabajar con Andrew Deakin", dice Ivan. "Habíamos sido amigos desde que teníamos 15 años, así que trabajábamos muy bien juntos". De hecho, la pareja había realizado a algunas conversiones para Ocean, incluyendo *Athena, Combat School y Operation Wolf*. Una de las críticas que recibió el título fue la falta de movimientos de lucha respecto a los juegos anteriores. Esto se debió a que se utilizaban muchos *sprites* diferentes. En los dos primeros juegos los macarras compartían las mismas "piernas" y otras caracte-





» [ZX Spectrum] Un mod de 2015 del fan de *Renegade* Rafael Miazga mejora el juego al incorporarle más color.



» [C64] Era la única versión en la que podías golpear a los malos en la cara con un arma.

"En aquel momento estábamos muy orgullosos de lo que habíamos hecho"

Ivan Horn



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** OCEAN SOFTWARE
» **DESARROLLADOR:** IMAGINE SOFTWARE
» **LANZAMIENTO:** 1989
» **PLATAFORMAS:** SPECTRUM, CPC, MSX, C64
» **GÉNERO:** BEAT'EM UP

MÁS DEL ESTUDIO

COMBAT SCHOOL
SISTEMA: ZX SPECTRUM
AÑO: 1987

OPERATION WOLF
SISTEMA: ZX SPECTRUM, CPC, MSX
AÑO: 1988

ROBOCOP 2
SISTEMA: ZX SPECTRUM, CPC+
AÑO: 1990

rísticas, pero el nuevo catálogo de enemigos (dinosaurios, caballeros, robots...) tenía diferente forma y tamaño y esto consumía demasiado de la valiosa memoria. "Ahora veo que las animaciones son muy limitadas; sacrificamos la variedad de acciones a la variedad de personajes. También soy consciente de que nos tomamos bastantes libertades, desde la clarísima imitación del Capitán Cavernícola a las momias a lo Karloff".

O**tra crítica fue la falta de color en la versión de Spectrum**. "Andrew y yo solíamos hacer juegos de scroll con gráficos monocromos que nos permitían tener un desplazamiento suave y no tener que ocultar la configuración de los atributos de color en el Spectrum. Estábamos tan acostumbrados a los juegos de *scroll* de un color que trabajé como si este también lo fuese. Tal vez el plan inicial era que el juego fuese de scroll en lugar de a pantallazos". Todas estas cuestiones llevan a la pregunta: ¿por qué el equipo no adaptó el código de *Target: Renegade?* "En aquel entonces no se usaba el código de otras personas. Imagino que es porque normalmente había un programador por proyecto, así que era un trabajo muy personal". El apartado de quejas se completa con el famoso cooperativo para dos jugadores. "Ni idea de por qué se hizo ese cambio", reconoce Ivan. "Creo que se descartó para simplificar".

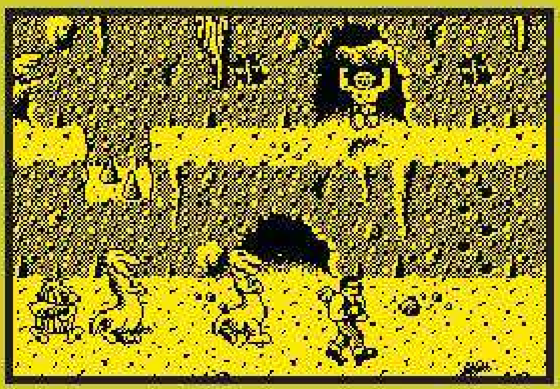
Jonathan Dunn, el músico de Ocean, escribió la banda sonora, con canciones acorde a cada "época". "Fue muy divertido tener unos temas tan específicos", recuerda. "Había tenido algunas ideas propias de cada era, así que estuvo bien poder usarlas". Jonathan dijo, hablando en nombre del equipo en 1989, en una *preview* del juego que hizo la revista Sinclair User: "Creemos que hemos hecho una secuela bastante buena. Es broma, pero un poco de humor no molesta, ¿no?". Da la sensación que no estaban muy convencidos del resultado, aunque él no niega "No creo que fuera irónico. En aquel momento estábamos todos muy orgullosos de lo que habíamos hecho. Como siempre sucedía, el juego se hizo a una velocidad increíble con una fecha límite muy ajustada".

Puede que los aficionados a la serie renieguen del juego, pero las críticas del lanzamiento fueron buenas, con notas de 91% y 90%. Hubo consenso en que *Renegade III* constituía un giro innovador y divertido en los beat'em up. Y ese es el problema, que no era un *Renegade*. Si lo hubieran llamado *Time Warrior* (o *Smack To The Future)*, nadie se acordaría de él ahora. "Ninguno había trabajado antes en un juego de lucha y nos pareció innecesaria la continuidad con los juegos anteriores", dice Ivan, justificándose. "Pon que no fue uno de los juegos en los que trabajé que más me gustó". No te preocupes, Ivan, tampoco es que *Renegade III* haya destrozado la infancia de nadie. *



» [Amiga] Se anunció una versión de 16 bits que nunca salió. La de Amiga se filtró más tarde.

LAS CONVERSIONES



ZX SPECTRUM

■ La versión más decepcionante, ya que los dos primeros juegos eran muy buenos en Spectrum. Lo destrozaron con unos controles flojitos y una jugabilidad repetitiva. Avanzar era más una cuestión de rutina que un desafío.



AMSTRAD CPC

■ Los gráficos a color dan vidilla a los *sprites* y ayudaban a que destacase el humor, pero aun así el juego se atasca con la misma jugabilidad desesperante. Para complicar las cosas, se ralentiza cuando hay mucha acción en la pantalla.



MSX

■ ¿Qué podría ser peor que la versión de Spectrum de *Renegade III*? Pues la misma versión, pero que funcione mucho más lento y sin el punto positivo de la banda sonora de Jon Dunn. Evita la versión de MSX. Huye. Sálvate.



COMMODORE 64

■ ¿Podría otro equipo sacar a *Renegade III* del fango? Pues no. Pese al scroll de los fondos y la inclusión de armas, el juego sigue siendo penoso. En esta versión, por alguna extraña razón, pierdes salud si no luchas todo el tiempo.

SPIDER-MAN VS THE KINGPIN



TRAS TRIUNFAR EN MEGA DRIVE, NUESTRO AMIGO Y VECINO SPIDEY PROBÓ FORTUNA EN MEGA-CD. JOHN MILLER Y DAVID FOLLEY DESVELAN A RORY MILNE COMO SE CREARON AMBAS ENTREGAS



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** SEGA
» **DESARROLLADOR:** RECREATIONAL BRAINWARE
» **LANZAMIENTO:** 1991
» **SISTEMAS:** MEGA DRIVE, MEGA-CD, VARIOS
» **GÉNERO:** PLATAFORMAS

Al margen de un trío de populares aventuras gráficas, Marvel Comics no gozó de demasiado éxito en el campo de los videojuegos durante los 80. Sin embargo, en el amanecer de la siguiente década, el acuerdo con Sega América para publicar un juego de Spider-Man para la, entonces, revolucionaria Mega Drive parecía más que prometedor. Desafortunadamente, el primer estudio que recibió el encargo de Sega, Innerprise Software, fracasó a la hora de avanzar con el proyecto al ritmo requerido, por lo que la licencia del trepamuros pasó a manos de otro estudio, Technopop. Estos arrancaron desde cero y el desarrollo avanzaba a gran velocidad hasta que unas disputas internas dinamitaron el estudio. El tiempo apremiaba, y al ex-programador de Technopop, Burt Sloane, se le pidió que se hiciera cargo de la licencia él mismo, aunque como explica el desarrollador Jon Miller, Burt pronto comprendió que necesitaba un socio. "Burt compartía cuarto con mi hermano Mark, que estaba trabajando en la música y los efectos de sonido del juego", comenta Jon. "Por entonces, yo vivía en la costa Este, en Boston,





» [Mega Drive] Los colores de los flashes de la bomba dictan el color de las teclas que deberías pulsar para desactivarla.

y ellos estaban en San Francisco. Mi hermano me habló de lo que estaban haciendo, y sonaba mucho más divertido que lo que estaba haciendo yo. Tras la debacle de Technopop, Burt era el único programador que quedaba y pensó que necesitaba algo de ayuda".

Poco después de que Jon se uniera a Burt, se hizo evidente que Technopop había progresado en algunos aspectos de la licencia más que otros. Ni los niveles ni la mecánica hacían justicia al cómic original. "El juego no estaba lo suficientemente optimizado como para que nos dieran el visto bueno", recuerda Jon. "Ni alcanzaba la tasa de frames requerida ni encajaba en el tamaño de cartucho que nos habían asignado, y al mismo tiempo no era lo suficientemente largo. Una de nuestras principales inspiraciones fue *Revenge Of Shinobi*. Aquel juego tenía un fluido desplazamiento lateral, y estaba preciosamente facturado; esa debía ser la manera de hacer que las cosas funcionasen".

El gran desafío de elevar la calidad del proyecto *Spider-Man* y, al mismo tiempo, expandir su mundo y reducir el tamaño de los archivos no pasó desapercibido para el desarrollador, reconvertido en productor, Ed Annunziata. "Burt había creado aquellas herramientas para el Macintosh", señala Jon. "Venía de trabajar para Apple en el grupo de Mac, así que estaba familiarizado con la creación de GUIs (interfaz gráfica de usuario). Había un editor de niveles que te permitía desplazarte rápidamente, acercar y alejar el zoom, copiar y pegar grupos de tiles, e incorporar gráficos de colisión y enemigos. Así que le suministró estas herramientas a Ed, quien ayudó a ampliar el tamaño de algunos niveles".

Uno de los resultados de este nuevo enfoque fue la constatación de que los movimientos distintivos de Spidey debían adaptarse a los diferentes escenarios, por lo que los niveles se diseñaron a medida de ciertas habilidades. "Hubo muchos niveles, como la fase del almacén, donde había muchas paredes verticales y plataformas en las que había que saltar", detalla Jon. "Podías balancearte, pero si te movías demasiado rápido y sin el control preciso, podías acabar gateando. Se dejaba demasiado al azar, así que fue complicado planificarlo sobre el papel. Al ▶



» [Mega Drive] Los primeros villanos de *Spider-Man Vs The Kingpin* son unos simples quinquis.

OTRAS VERSIONES

Las otras adaptaciones de *Spider-Man Vs The Kingpin*



MASTER SYSTEM

■ Aunque esta versión para la 8-bits comparte el mismo diseño general que sus hermanas de 16-bits, la entrega Master System difiere en aspectos como los niveles, que son más pequeños y simples, y presenta un scroll más lento. Sólo dispones de una vida y cada nivel debe ser limpiado de enemigos para que aparezca el jefe de marras. Esta versión incluye un cameo del Doctor Extraño.



GAME GEAR

■ En muchos aspectos, es idéntico a la entrega Master System, con la gran diferencia de que mantiene una cámara mucho más cercana al personaje (vamos, un zoom), lo que nos evita ver tanto espacio vacío como en la versión de 8-bits de sobremesa. Algo lógico, teniendo en cuenta que iba dirigida a una portátil. Además, tenía una banda sonora un poquito mejorada respecto a Master System.



MEGA-CD

■ Aunque nació como un port del cartucho de MD, el *SVK* de Mega-CD incorpora suficientes mejoras como para ser considerado un juego diferente. Más allá de los niveles extra con El Buitre y Mysterio, y los cameos de Bullseye y María Tifoidea, esta versión presenta un Spidey mucho más ágil y unos enemigos mejor animados. Permite elegir misiones, tiene secuencias FMV y audio con calidad CD.



"LOS VILLANOS DE LOS CÓMICS ERA PERFECTOS PARA EJERCER COMO JEFES. EL LAGARTO GOLPEABA CON LA COLA Y ELECTRO PODÍA ELECTRIFICAR LAS VIGAS" *Jhon Miller*

▶ final acababas construyendo cosas que pensabas que podrían funcionar con la mecánica del juego y luego lo probabas".

Una mecánica clave en el debut de Spidey en MD era la habilidad para lanzar telarañas y balancearte con ellas, lo que parece el sueño de cualquier desarrollador, aunque en realidad les provocó no pocas pesadillas. "Una de las cosas más geniales fue la mecánica de la telaraña", comenta Jon. "Era muy chula y realmente inusual, creo que funcionó muy bien, pero tenía el problema de que te permitía recorrer enormes distancias muy rápidamente. Podías saltar y balancearte todo el rato, lo que supuso un pequeño desafío. Así que Ed tomó el escenario del alcantarillado y empezó a ampliarlo para dar más libertad para que el jugador se balanceara". Por supuesto, el nivel de alcantarillado en constante expansión requería enemigos, que iban variando de mutantes a caimanes. El escenario terminó con el enfrentamiento contra un supervillano. "Los villanos de los comics se prestaban maravillosamente para ejercer de jefes en el juego", señala Jon. "Hubo algunas elecciones obvias, como que el Lagarto pudiera balancearse y golpear con su cola. Y luego, Electro podía ponerse en cuclillas y electrificar las vigas, lo que nos venía hecho a medida para la mecánica de 'pegarse a las paredes'".

Además de la mecánica basada en las habilidades de Spider-Man, se diseñó un elemento adicional usando sprites estáticos y tiles del escenario, inspirado en la necesidad de Peter Parker de ganarse el jornal como fotógrafo, tomando fotos de los enfrentamientos de Spidey con los criminales. "La historia era interesante, en el sentido de que Peter Parker era fotógrafo", reflexiona Jon, "entonces, ¿había alguna manera de incorporar eso a la mecánica del juego? No fue sencillo, pero Burt lo consiguió a pesar de la complejidad que suponía a trabajar con MD. Creo que fue una especie de sorpresa cuando jugabas y comprobabas que podías tomar fotos".

Los jugadores se llevaron otra sorpresa en forma de un agotador final que implicaba el dramático rescate de la novia de Spidey y un brutal enfrentamiento con Kingpin, cuya dificultad se disparó por decisión del equipo. "Había un número en algún lugar [del código] que decía cuántas veces había que pegarle a un jefe, y se podía subir mucho. No era la forma más satisfactoria de aumentar la dificultad, pero que-



» [Mega-CD] Las descargas de Electro eran letales, pero el villano quedaba anulado al envolverle con las redes.





LOS SPIDER-VILLANOS

Cómo derrotar a los rivales de Spidey



DOCTOR OCTOPUS

■ Mantente cerca del suelo para evitar los tentáculos de Doc y dispárale telarañas. En Mega-CD, tus redes se pegan a los tentáculos en lugar de dañarle directamente, por lo que tendrás que acercarte y darle un puñetazo.

EL LAGARTO

■ En MD tendrás que lanzarle telarañas, pero empieza haciéndolo de pie, porque las que lances agachado no le harán nada. Olvida todo esto en Mega-CD: aquí tendrás que dedicarte a propinar puñetazos y patadas.





ELECTRO

■ En MD, mantente alejado de Electro, asciende a las vigas superiores y lánzale telarañas cada vez que ataque desde abajo. En Mega-CD tendrás que saltar, lanzarle proyectiles mientras caes y acabar con un puñetazo.

EL HOMBRE DE ARENA

■ Puedes intentar darle de puñetazos, patadas o usar el lanzador de tela de araña, pero no servirá para nada. La única manera de hacerle pupa, tanto en MD como en Mega-CD, pasa por atraerle a la boca de incendios y abrirla.





» [Mega-CD] Aunque podías castigar al Doctor Octopus en el cuerpo a cuerpo, antes era preciso esquivar sus tentáculos.



» [Mega Drive] Venom aterroriza a una pobre señora que no puede permitirse ni un simple mueble en el salón.

rías que tu jefe final fuera el más espectacular y duro de derrotar."

Kingpin no sólo puso en apuros a Spider-Man al final del juego, sino que compartía el título con el trepamuros: *Spider-Man Vs The Kingpin*, aunque el hecho de que la carátula simplemente pusiera '*Spider-Man*' no afectó a la carrera comercial del cartucho. "Tuvo mucho éxito; vendió muchas copias ", confirma Jon. "Recuerdo entrar en Toys R Us y ver el juego en las estanterías: ¡menuda odisea! Fue el primer juego en el que mi hermano Burt y yo habíamos estado involucrados, así que lo asumí como mi primer gran logro. El juego era muy bueno y contaba con la licencia muy atractiva, así que fue una buena combinación".

Al revisar ahora su obra, Jon expresa orgullo, pero también le concede la mayor parte del mérito a Marvel por crear un personaje con tanto potencial para protagonizar un videojuego y a su antiguo compañero Burt Sloane por liderar el proyecto. "La licencia de Marvel llegó con un montón de ideas que formaban parte de la historia, eran parte del personaje", reconoce Jon, "y creo que Burt hizo un buen trabajo al plasmar elementos como el disparo con las telarañas, el balanceo y pegarse a las paredes. Eso aportó un toque diferente respecto a lo que estaba saliendo al mercado en aquel momento y estoy orgulloso de mi contribución; definitivamente fue genial ver mi nombre en el juego".

Pero volviendo al año después del lanzamiento de *Spider-Man Vs The Kingpin*, descubrimos un segundo capítulo dentro de la historia del juego. Por entonces, un equipo dirigido por Burt Sloane afrontó la tarea de reinventar el exitoso título para un nuevo periférico de Mega Drive, como recuerda el miembro del equipo David Foley. "La principal preocupación de Sega era que el Mega-CD no estaba teniendo el éxito que esperaban", observa David, "así que estaban desesperados por conseguir más lanzamientos para el formato y nos preguntaron qué podríamos hacer en el menor tiempo posible. Spider-Man era una gran licencia para Sega, y sabían todo lo que habíamos tenido que desechar, en forma de niveles y personajes, para encajar el juego dentro del cartucho, por lo que los productores eran conscientes de que teníamos más material que podría añadirse al juego sin perder mucho tiempo ni esfuerzo por el lado creativo".

Lejos de limitarse a reincorporar lo eliminado en su momento, Burt y su equipo dieron a Spidey más movimientos y le hicieron mucho más ágil y rápido, al igual que a sus enemigos, algo que David cree que fue posible gracias a que ahora disponían de mejor software y hardware. "Se pudieron incorporar un montón de mejoras gracias a la ventaja que nos proporcionaba el tener algo más de potencia, a lo que se sumaba además que habíamos mejorado el engine del juego en aquel corto espacio de tiempo. Teníamos en las manos el Mega-CD y ▶



HOBGOBLIN

■ Un flujo constante de proyectiles en vertical derribarán al Hobgoblin en la versión MD. En la versión Mega-CD tendrás que recurrir a las patadas voladoras, pero cuidado con sus granadas con forma de calabaza.

VENOM

■ En el juego original de MD, no dejes de moverte y usa ráfagas cortas de proyectiles cuanto esté a tu alcance. Para derrotar al simbionte en Mega-CD tendrás que encontrar una iglesia y hacer sonar ambas campanas.

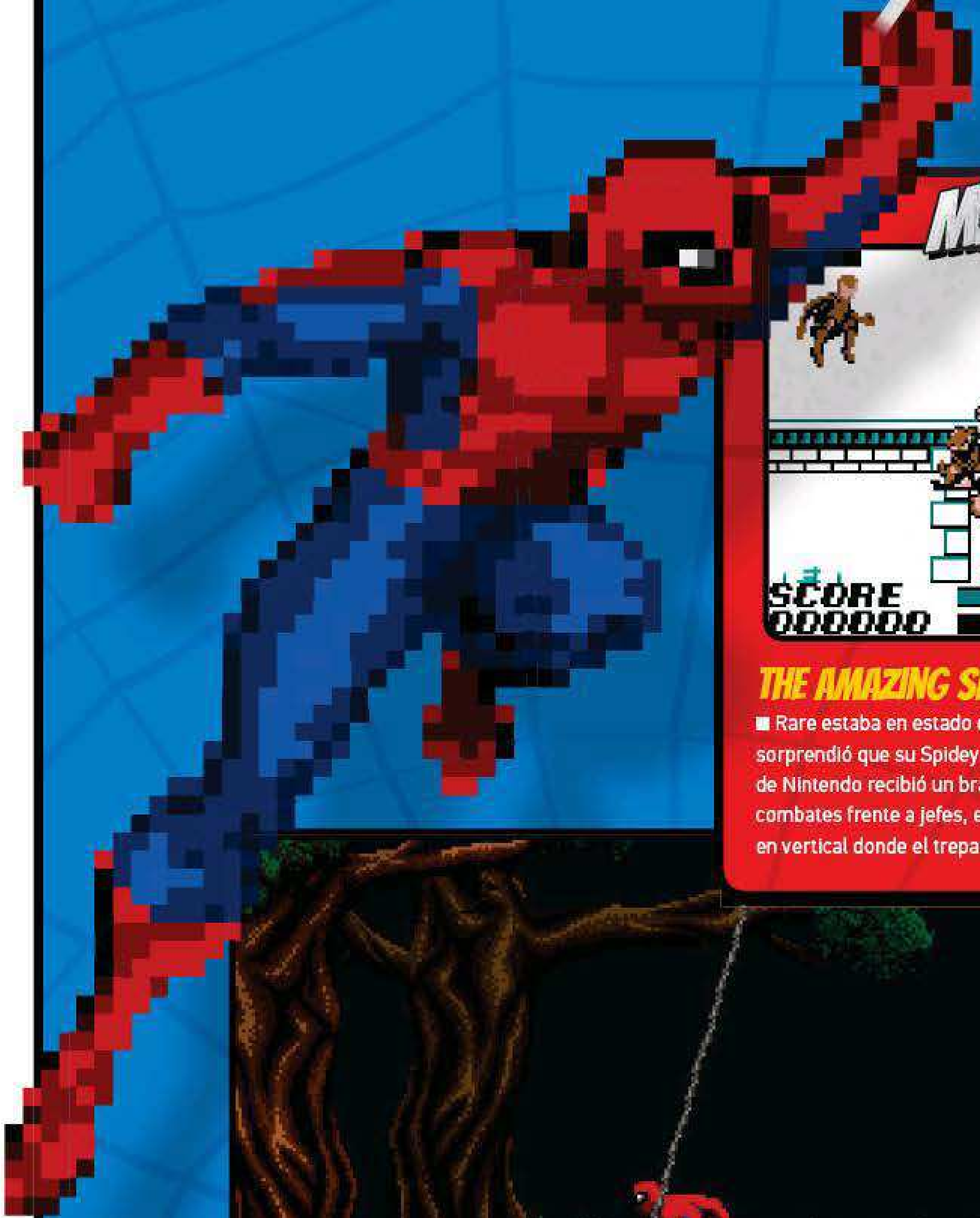




KINGPIN

■ Kingpin está a la altura como jefazo final y venderá muy cara su derrota. Las patadas en plena caída le harán algo de daño, pero mentalízate de que te hará mucha pupa, incluso si utilizas la telaraña para crear escudos.





MÁS AVENTURAS ARÁCNIDAS



THE AMAZING SPIDER-MAN

■ Rare estaba en estado de gracia en los años 90, por lo que no sorprendió que su Spidey de GB fuera una delicia. La portátil de Nintendo recibió un brawler de scroll lateral, salpicado con combates frente a jefes, elementos de plataformas y secciones en vertical donde el trepamuros desafiaba a la gravedad.

SPIDER-MAN: THE VIDEOGAME

■ Esta espectacular recreativa de Sega para cuatro jugadores combinaba peleas al más puro estilo brawler con plataformeo del bueno, alternando entre géneros gracias a un impresionante zoom. Además, estaba repleto de conocidos supervillanos. Una lástima que no fuera adaptado a sistemas domésticos.





» [Mega-CD] Spidey se enfrentó aquí al Hombre de Arena muchos años antes del *Spider-Man 3* de Raimi.





» Spider-Man inspiró el diseño del casco que llevaba David Foley cuando se ponía al volante.

▶ no dejábamos de pensar en cosas con las que aprovecharlo. Habíamos pasado de kilobytes a megabytes, por lo que cualquier cosa que se nos ocurría podíamos plasmarla en el juego. Podías incorporar muchos más movimientos porque tenías más capacidad de memoria, así que en lugar de los cuatro frames para la animación de caminar pasamos a una animación con 18 frames y en lugar de un único puñetazo podíamos incorporar varios golpes distintos".

Además de mejorar los personajes del original de MD, el equipo de Burt encontró tiempo para añadir dos niveles extra con nuevos jefes, como El Buitre y Mysterio, y escoltar a Kingpin con otros dos supervillanos clásicos: Bullseye y María Tifoidea. "Con los nuevos personajes sólo era cuestión de asegurarse de que encajaran con el estilo artístico para no tener que rediseñar completamente el juego", razona David, "y luego seguimos las indicaciones del productor tras preguntarle: "¿Qué quieres que agreguemos?". Comenzábamos con las cosas más geniales que se nos ocurrían, como hacer volar a El Buitre, y luego había que comprobar qué podíamos dejar teniendo en cuenta las limitaciones del engine".

También se pensó en aquellos que ya habían jugado al cartucho de MD, lo que dio como resultado un mapa de las áreas controladas por los jefes que los jugadores de la versión CD podían elegir. "El productor supuso que la mayoría de los jugadores habían probado ya el original de MD", reconoce David. "Quizás querían jugar en uno de los niveles anteriores o jugar con un jefe determinado, pero no ser forzados a pasar por el juego completo, así que la carga de tener que afrontar 40 horas de juego para llegar al final se eliminó en la versión de CD".

Además de las mejoras, el equipo de Burt también incorporó secuencias de animación a pantalla entera para aprovechar el almacenamiento extra del Mega-CD, como recuerda David. "La buena noticia fue que no teníamos que ser muy eficientes a la de comprimir las secuencias, porque el juego en sí ocupaba aproximadamente un megabyte de los 650 que



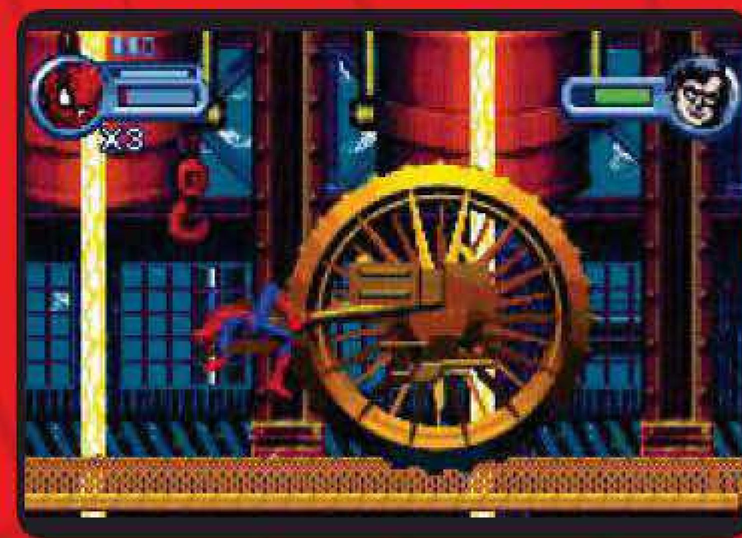
MAXIMUM CARNAGE

■ Venom compartía cartel con Spidey en este brawler para MD y SNES facturado por Software Creations, aunque por desgracia no permitía acción simultánea para dos jugadores. Frente a ellos, el mismísimo Matanza, acompañado de una ecléctica selección de villanos y algunos cameos superheroicos.

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX

■ Los Seis Siniestros, nuestra pandilla de villanos favorita, ponían en apuros al trepamuros en este cartucho para Game Boy Color, facturado por los australianos Torus Games para Activision en 2001. Lo mejor, el control de Spidey, ágil y fluido, que hacía que trepar por las paredes fuera una delicia.





MYSTERIO'S MENACE

■ Vicarous Visions enfrentó a Spidey contra Mysterio (y otros viejos conocidos como Rhino) en esta pequeña joya para Game Boy Advance de 2001. Lo mejor del juego, la libertad de movimientos del personaje, con escenarios que se abrían en las cuatro direcciones, una trama que se ramificaba y trajes extra.

"LA RESOLUCIÓN ERA BASTANTE MALA, POR LO QUE LOS VÍDEOS NO OCUPABAN MUCHO ESPACIO" David Foley



teníamos en el CD. También hay que tener en cuenta que la resolución era bastante mala, por lo que los videos no ocupaba mucho espacio. No sé si agregó una gran mejora al conjunto, pero en aquellos momentos era lo que se llevaba".

Igualmente impresionante fue la guitarrera banda sonora, producida especialmente para la versión Mega-CD, que David sigue prefiriendo a las melodías 'chip tune' del cartucho. "Obviamente, se obtenía una gran mejora porque pasamos del horrible chip de audio a archivos de audio reales. Supuso un enorme salto".

Por último, se creó un concurso para ganar cómics Marvel y otros premios, abierto a todos aquellos jugadores que hubieran recolectado las 21 portadas de cómics en dificultad 'pesadilla', aunque sorprende descubrir que no fue una idea de Marvel. "No sé hasta qué punto se implicaron en esta idea, pero sé que el concepto se le ocurrió al productor de Sega", reflexiona David. "En aquella época, las editoriales de cómics y los estudios de cine no se implicaban mucho en los desarrollos. Supongo que Marvel le acabaría dando el visto bueno, pero ya estaban felices de por sí tras haber vendido la licencia".

Tras obtener la aprobación por parte de Marvel y Sega, la nueva edición, rebautizada como *The Amazing Spider-Man Vs The Kingpin*, llegó a las tiendas donde fue bien recibida por los usuarios de Mega-CD y los medios de la época, aunque sus creadores no recibieron información sobre las ventas. "Creo que funcionó bien," comenta David, "pero no teníamos ni idea de cuántas unidades se estaban vendiendo. Recibimos un montón de feedback positivo por parte de Sega; realmente les gustó el juego. Y seguramente habríamos acabado oyendo alguna queja si las ventas no hubieran sido buenas".

En retrospectiva, David cree que si la trama hubiera sido modificada ligeramente podrían haber obtenido más encargos con la licencia Marvel. "Habría incorporado más elementos de cliffhanger con los que dejar la puerta abierta a más proyectos con Spider-Man", admite David. "Tal vez incluir otros personajes que no afectaran a la mecánica del juego, o villanos que hicieran un cameo para insinuar que aparecerían en un próximo lanzamiento. Habríamos preparado el terreno para una secuela con la que intentar asegurar un poco más de trabajo para nosotros".

A pesar de este remordimiento, David recuerda con satisfacción su participación en la adaptación y mejora del cartucho de MD. "Fue un lanzamiento bastante bueno. Llegó al principio de la vida del Mega CD y ya era tarde para MD, pero creo que nos mantuvimos fieles al juego original y realizamos mejoras que hicieron que valiera la pena para los jugadores. Sega estaba buscando un lanzamiento rápido, no un proyecto a dos años vista o algo por el estilo, y creo que salió muy bien teniendo en cuenta las limitaciones de tiempo que afrontamos." ✱

Muchas gracias a Jon Miller y David Foley.



HITOS DEL ESTUDIO

SPIDER-MAN VS THE KINGPIN
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1991

TAZMANIA
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1992

CHAKAN (EN IMAGEN)
SISTEMA: MEGA DRIVE
AÑO: 1992



Cómo se hizo

AVALON y Dragontorc

Tras gozar de un enorme éxito con su trilogía Seiddab, Steve Turner volcó sus destrezas en un nuevo, y más ambicioso, tipo de juego. Visitamos al famoso desarrollador de Spectrum para descubrir más sobre estos dos legendarios títulos

Texto de Graeme Mason

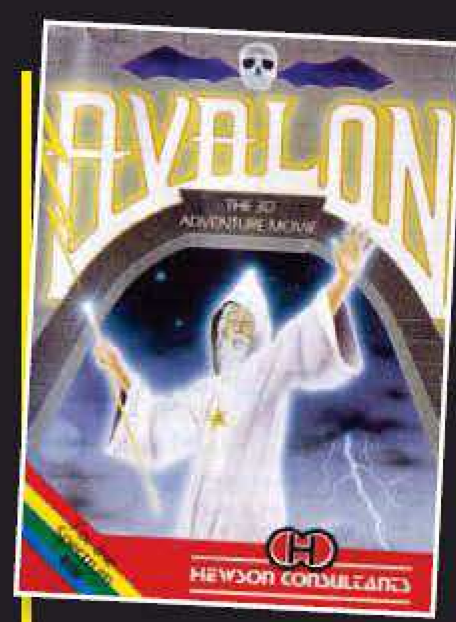
Entre 1983 y principios de 1984, los juegos *Seiddab* demostraron ser fructíferos para el desarrollador Graftgold y el editor Hewson. Los shoot'em ups, junto con los plataformas, eran la apuesta segura de los editores, y para hablar de ello nos sentamos una vez más con el creador de *Seiddab*, Steve Turner, tan majo como cuando hablamos de Graftgold hace unos meses. "Me di cuenta de que en las revistas, especialmente *Crash*, la frase 'no es otro shoot'em up aparecía mucho".



» [ZX Spectrum] *Avalon* hizo el mejor uso que pudo de la limitada paleta de colores del ZX Spectrum.

Comienza. "Vendían, pero pronto perdieron el favor de la prensa". Steve identifica correctamente que *Crash* y Cia., influenciaban en la audiencia del Spectrum; si las revistas se estaban cansando de ese tipo de juegos, era lógico que los fans del Speccy también. "Eran como los singles que triunfaban. Yo quería hacer algo como un LP, que durara más de cinco minutos, y que la gente quisiera volver a jugarlo una y otra vez".

Confluyeron varias influencias, y todas aportaron a la idea que acabaría siendo *Avalon*. "Solía jugar a *Runequest*, un juego tipo *Dungeons & Dragons*, con Andrew [Braybrook] y amigos", sigue Steve. "Eso me hizo pensar que sería genial tener algo así en un ordenador". Para la parcela técnica, el programador se fijó en *Atic Atac* de Ultimate y sus paredes vistas desde arriba. "Eso me enseñó que no necesitas todo el fondo, sólo líneas, para sugerir profundidad. Así que experimenté con dibujos para hacer una pantalla como un teatro, con aspecto 3D sin ser 3D". La tercera influencia incidió en la historia de *Avalon*. Como entusiasta de la historia, Steve se basó en lo que leía, en concreto el primer libro de Geoffrey Ashe, *King Arthur's Avalon: The Story Of Glastonbury,* y su visión de las antiguas leyendas británicas. "Pensé que estaría bien poner el toque *D&D* en un mito que todo el mundo co-



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** HEWSON CONSULTANTS
- » **DESARROLLADOR:** GRAFTGOLD
- » **LANZAMIENTO:** 1984 (AVALON), 1985 (DRAGONTORC)
- » **PLATAFORMA:** ZX SPECTRUM
- » **GÉNERO:** AVENTURA ARCADE





» Steve Turner, el creador de *Avalon* y *Dragontorc*.

» Tanto *Avalon* como *Dragontorc* contenían un adorable mapa y un poema compuesto con pasión, ambos obra de Steve.



» [ZX Spectrum] El jugador comenzaba *Avalon* sólo con el hechizo de movimiento de Maroc.



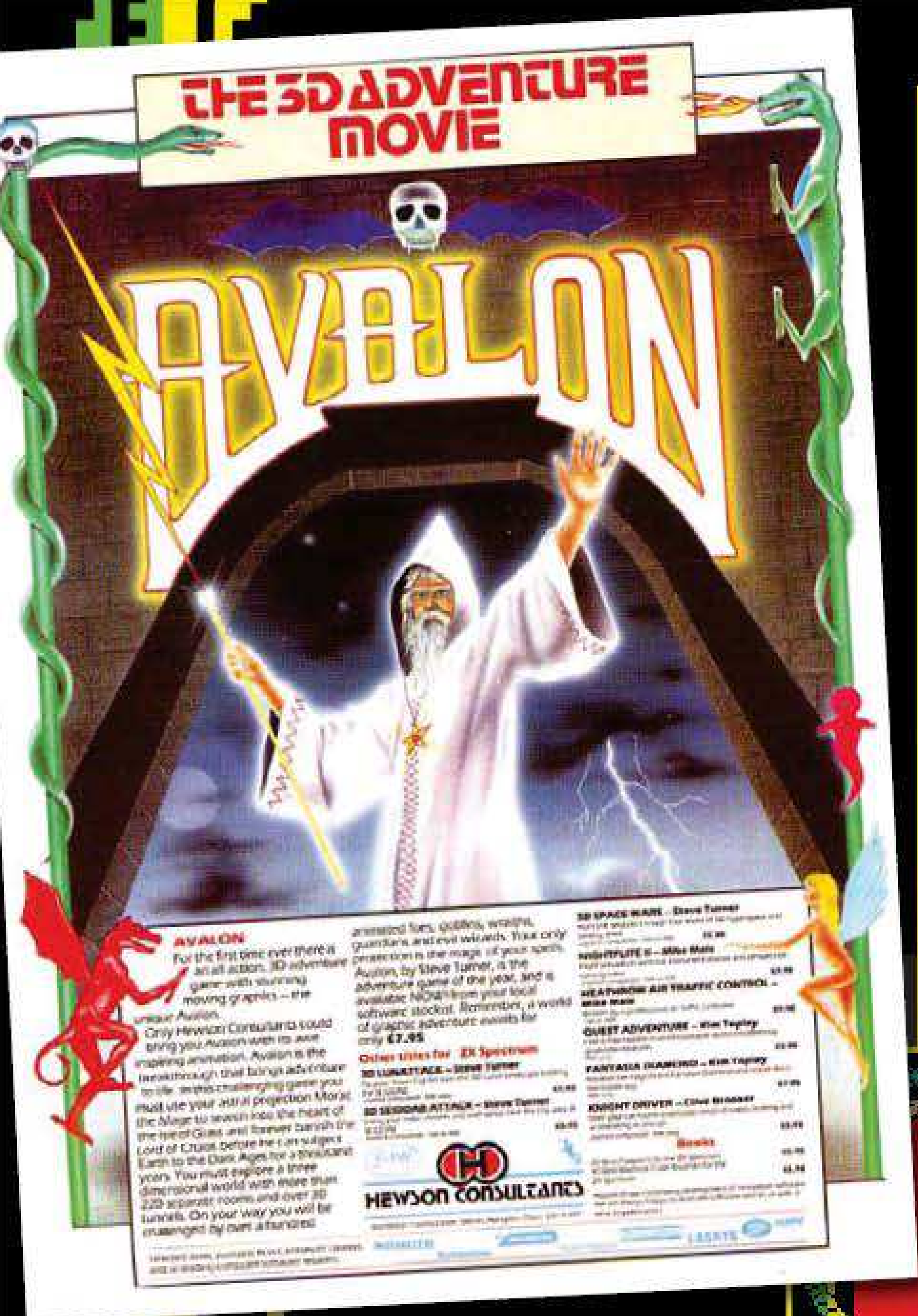
noce. Era consciente de que si pones un nombre reconocible, se volvería mucho más popular".

Sumergirse en las leyendas artúricas revela una gran lista de hechos asociados con la isla de Avalon. Steve explica, "siempre ha estado asociada con los mitos, así que pensé que sería un entorno magnífico". Considerada como la zona donde Arturo se recuperó tras la batalla de Camlann y donde nació Excalibur, Steve creó una historia ligada con las leyendas, con muchos aportes de su fértil imaginación. "Intenté meter lugares reales todo lo que pude, creando la ilusión de realidad, incluso a través de la fantasía. Inventé esta historia de los magos de la época luchando con el señor de las fuerzas oscuras bajo tierra, antes de que la zona fuera sellada". El jugador revive esa batalla, ya que el señor del mal amenaza de nuevo esa tierra. "Obtuve la idea de Tolkien, porque el creó lo que parecía un mundo real, con una historia, y pistas de esa historia". Además, en el libro de Ashe, se descubrió la parte superior de un báculo en la colina excavada. Steve lo utilizó como base para el báculo de Maroc, el mago de *Avalon*. "Maroc era el personaje que creé para mi hijo, Mark, cuando asistía con dos o tres a nuestras sesiones de *D&D*. Él tenía su personaje, un mago, y pensé que podría usarlo". Maroc, un recolector de conocimiento del año 408 A.C. El Imperio Romano se resquebraja y las hordas bárbaras están en la cúspide. Pero es el Señor del Caos quien representa el mayor peligro para la tierra, y parece que Maroc es el único que puede pararle. El mago viaja a la isla de Avalon, y se prepara para combatir las fuerzas del mal en las Cuevas del Destino, la Madriguera de Duendes y las Catacumbas de los Muertos, antes del duelo final con el Señor del Caos.

Para mostrar el concepto de *Avalon*, Steve comenzó a crear pantallas de ejemplo y a idear la jugabilidad. "Pensé en todo lo que podía hacer con el juego, como coger objetos, usar magia, ocultar cosas... Y tenía que inventar la forma de meterlo todo en 48k". Lograr el estilo de pantalla deseado para *Avalon*, un efecto pseudo-3D, fue la primera tarea de Steve. "Un par de mis anteriores juegos habían tenido un borde alrededor, una consola alrededor de la nave espacial, y quería mantener eso porque daba sensación de profundidad, reducía el área que tenía para dibujar y reducía lo que tenía que mover por la pantalla". Steve cogió los paneles de los *Seiddab* y los adaptó al nuevo escenario, antes de trabajar en lo que iba a suceder dentro del borde. "Empecé en papel", revela abriendo una carpeta repleta de gloriosos dibujos de hace 35 años. "Dibujé una pantalla con tamaño Spectrum en una hoja en blanco, la recorté y dibujé escenas en otra pieza de papel, moviéndolas por detrás, para ver cómo quedaba. Era una forma de hacerse una idea de la escala. Necesitaba án- ▶



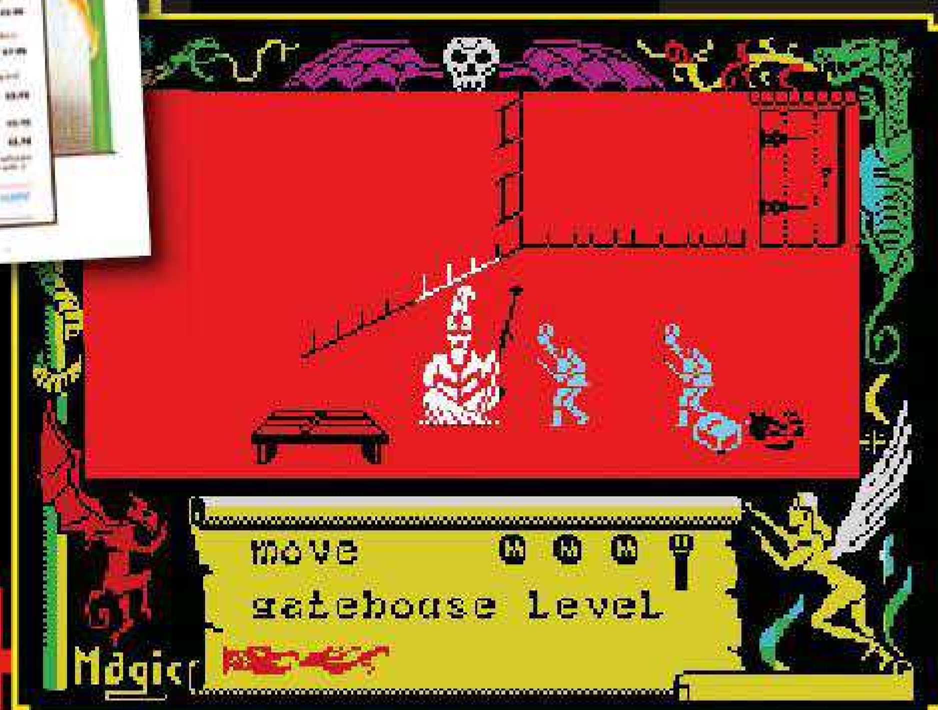
» [ZX Spectrum] El estilo "teatral" con el que se mostraba el juego se interrumpía ocasionalmente con algunas escenas con scroll vertical.



gulos fijos para así poder usar los mismos gráficos una y otra vez". Surgió la comparación con un teatrillo, al darse Steve cuenta de que a menudo estaban compuestos por una pared con dos lados y un ángulo determinado, y un panel de fondo. "Pensé que funcionaría, gráficos para crear la pared y el fondo. Tenía el horizonte de *Lunattack* hecho con una línea de sprites, que se convirtió el fondo de la sala". Después vino un pequeño segmento de ladrillos para reforzar la ilusión de una pared, junto con esquinas y diagonales. "Y como se movía bastante bien, añadí más sustancia, como las esquinas altas. No necesitas mucho si tienes la ilusión, e hice esto lo primero porque sabía que si no funcionaba, tendría que reimaginar el juego entero".

El gráfico principal de *Avalon*, Maroc el mago, fue el primer gran problema. "Necesitaba que fuera grande, y si empezaba a animar un mago que andaba, me quedaría sin gráficos rápido". La solución lógica de Steve, considerando la profesión de Maroc, fue hacer que el personaje volara. "Aún así necesitaba animarlo en ocho direcciones. Compré plastilina e hice un modelo del mago. Lo dibujé desde las 8 direcciones, y lo metí en el juego con una rutina estándar de sprites". En este punto, *Avalon* empezaba a cobrar forma, con Steve admirando la sólida, y rápida, forma en que el héroe se movía. "Se levantaba del suelo y se posaba, por lo que necesitaba una sombra para reforzarlo, lo que Hewson llamó ¡una alfombra voladora!" Deseoso de enfatizar su mantra de "más-que-un-single-un-LP", creó una gran cantidad de y tareas a realizar por el jugador, y los repartió por un enorme mapa de 255 pantallas. "Tras el lanzamiento del juego, una revista pidió la solución. Dije, '¡todavía no! ¡Dale tiempo!'" se ríe Steve. "Esperaban una lista de 10 cosas que el jugador tenía que hacer, pero en *Avalon* eran páginas y páginas".

> "Pensé que estaría bien poner el toque D&D en un mito que todo el mundo conoce"
> Steve Turner



» [ZX Spectrum] A menudo los enemigos se agrupaban contra Maroc, persiguiéndole de una habitación a otra.

El trabajo en *Avalon* avanzaba eficientemente; Steve y Andrew Braybrook tenían experiencia programando antes de crear juegos, lo que les dio ventaja en los primeros tiempos de Spectrum y C64. "Entonces no había ensamblador, se tecleaba todo [usando] instrucciones REM", recuerda Steve. "El código real también era hexadecimal, lo escribía en papel cuadriculado, el código en un lado y en el otro lo ensamblaba a mano en hex. Entonces tenía un autocargador hex, creado por mí, que cambiaba el hex a ensamblador. Podía poner etiquetas, una bendición porque identificaba el código usando claves". *Avalon* avanzaba,

La vieja Bretaña... en cinco juegos más de antaño



ROBIN OF THE WOOD
1985

■ Atravesando el valle, para robar a los pobres y dárselo a los ricos. Perdón, ése era otro Robin. Es al revés. El noble y bravo Sir Robin, atravesando un bello y verde laberinto de 8 bits, eliminando a los secuaces del sheriff de Nottingham en su cruzada para conseguir la flecha de plata.

CAMELOT WARRIORS
1986

■ Desarrollado por Dinamic, esos señores de los retos duros, *Camelot* Warriors empuja al jugador a la Edad Media, en busca de objetos modernos que han entrado en esta época. Encuéntralos todos, dáselos al guardián y trabajo hecho. Fácil, ¿eh? (pues no, no es fácil).





DEFENDER OF THE CROWN
1986

■ Con el rey de Inglaterra muerto y el país en caos, corresponde a un héroe sajón detener la amenaza de esos viles franceses. Justas, castillos y damiselas en apuros... toda la diversión del siglo XII está aquí, con el atractivo añadido de no contraer enfermedades infecciosas mortales.





» [ZX Spectrum] Aunque se le acusó de ser parecido a *Avalon*, *Dragontorc* tenía nuevos gráficos, como este "Stonehenge".

y Steve tenía claro que no se había visto nada así en Speccy. "El jugador debía sentir dónde estaba e interactuar. Pensé que era un nuevo territorio, y estaba seguro de que iba a funcionar".

Con su demo lista, Steve visitó Hewson, confiado de que lo que iba a enseñar a Andrew Hewson le gustaría. "Tenía un mago y tres salas, con puertas, muros y un objeto de ejemplo que podías abrir, que también era el mago ya que no tenía otros gráficos". Bastó para que el editor apreciara que iba a ser algo especial. Steve continúa, "Entonces hice una maqueta de un nivel con más gráficos para que la enseñara a la prensa, mientras le retorcía el brazo para conseguir más royalties". El primer juego de Steve, *3D Space Wars*, lo creó en seis semanas; la secuela en doce, que se duplicaron con *3D Lunattack*. El desarrollador también consideró sus esfuerzos y el potencial del juego para ser merecedor de una caja impresionante, al estilo de los productos de Ultimate. "Era una forma de evitar la piratería", explica Steve, "hacer que la gente quisiera tener el paquete completo, percibir más valor por el dinero". La elección de Hewson, una caja tipo concha, fue un acuerdo mutuo, y una (en teoría) hoja con códigos 'antifotocopia' se incluyó para proteger el juego. La edición se remató con un poema y un mapa, ambos en papel aperga- ▶



MÁS HITS DEL AUTOR

3D SEIDDAB ATTACK
SISTEMA: ZX SPECTRUM
AÑO: 1983

QUAZATRON
SISTEMA: ZX SPECTRUM
AÑO: 1986

RANARAMA (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: ZX SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE 64
AÑO: 1987

LORDS OF THE REALM
1994

■ Un siglo después de los hechos de *Defender of The Crown*, otro rey ha palmado, y hay una guerra de desgaste para ver quién es el sucesor. Un juego de estrategia de calidad y complejidad nada despreciable, del desarrollador británico Impressions. Ha tenido dos secuelas.





MEDIEVAL: TOTAL WAR
2002

■ El segundo *Total War* de Creative Assembly cambió la acción del Japón feudal a la Europa medieval, siendo Inglaterra una dinastía jugable. Al menos ahora puedes arrasar regiones enteras de Europa, y pausar para tomar un café cuando las cosas se vuelvan un poco frenéticas.

Medidas antipirateo

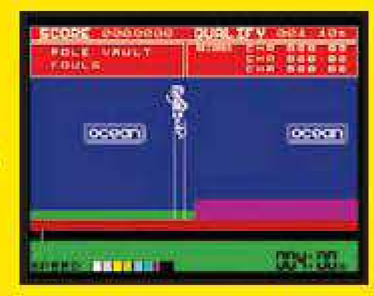
Cómo combatió el Spectrum la piratería

LENSLOK



■ Ah, Lenslok. El desafío óptico que requería una visión perfecta al 200%, un televisor bien ajustado y un nivel olímpico de destreza. El primer juego en adoptarlo fue *Elite*, y después fue usado en otros productos punteros. Por desgracia, la frustración de los compradores legales se tradujo en que pronto se dejó de implementar (y los piratas lo crackearon fácilmente).

SPEEDLOCK



■ Hubo gran variedad de cargadores para Spectrum, y muchos de ellos fueron diseñados para engañar a piratas profesionales. Creado por David Looker y David Aubrey-Jones, este veloz cargador interrumpía y bloqueaba cualquier desensamblador que estuviera corriendo en paralelo. Su error más grave es que no funcionaba con dispositivos Multiface.

OCTAVILLA CON CÓDIGO DE COLOR



■ Junto con el gran éxito *Jet Set Willy* venía una pequeña hoja con cuadros de colores, números y letras. Al cargar, el jugador tenía que introducir el color correcto que el juego solicitaba dando unas coordenadas, sino fallaba. Fue otra primitivo avance que tuvo éxito hasta que los piratas más emprendedores fotocopiaron la octavilla.

POWERLOAD



■ Utilizado por primera vez por Incentive Software, Powerload fue otro cargador que buscaba interrumpir desensambladores locales y prevenir el hackeo y la copia de software. De nuevo, fue utilizado en productos punteros como Graphic Adventure Creator, y también fue altamente susceptible a las artimañas del periférico Multiface de *Romantic Robot*.

ACCESORIO DE HARDWARE



■ Por supuesto, la mejor forma de combatir la piratería fue incluir un componente de hardware que necesitabas para que el juego funcionara. El ejemplo más famoso fue *Shadow Of The Unicorn* de Mikro-Gen, que venía con el pack de expansión Mikro-plus. Por desgracia, el juego era muy "normalito", por no ser más crueles, y las bajas ventas llevaron al desarrollador a la bancarrota.

Tierra de exploradores

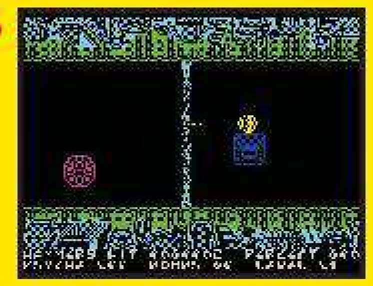
Juegos de 8-bit con enormes mapas

TANTALUS



■ Tras su primer juego, *Strontium Dog: The Killing*, el programador Paul Hargreaves asentó su reputación con este laberíntico juego. Como uno de los cuatro mutantes que intenta asesinar a un señor del crimen, *Tantalus* engloba, según las reviews, 1024 pantallas, y como puedes imaginar, muchas de ellas son muy parecidas.

NONTERRAQUEOUS



■ Otro cuestionable juego con más de 1.000 pantallas, un título de bajo presupuesto que ofreció gran valor por el dinero, y poco más. Gobernado por un maligno ordenador, un planeta alien decide construir un robot para destruirlo. Ahí es donde entra el jugador, que debe vagar por un mundo de pantallas *extremadamente* similares.

FIRELORD



■ Cuando se lanzó *Firelord*, el programador Steve Crow ya había producido dos laberínticos clásicos en Bubble Bus Software, *Wizard's Lair* y *Starquake*. Controlando al caballero Sir Galaheart, nos toca explorar 500 pantallas en un bucólico medievo inglés, con tiendas donde comerciar o robar, y enemigos que zurrar. Bello visualmente, y enormemente grande, *Firelord* es otro paraíso para los "maperos".

UNDERWURLDE



■ Tras *Knight Lore*, muchos vieron en *Underwurlde* un paso atrás de Ultimate. Pero por méritos propios fue un juego genial, y obtuvo un merecido "Smash" de la revista *Crash* en 1984. Seguía la historia de Sabreman, a lo largo de 52 niveles con más de 500 pantallas en total.

EXPLORER

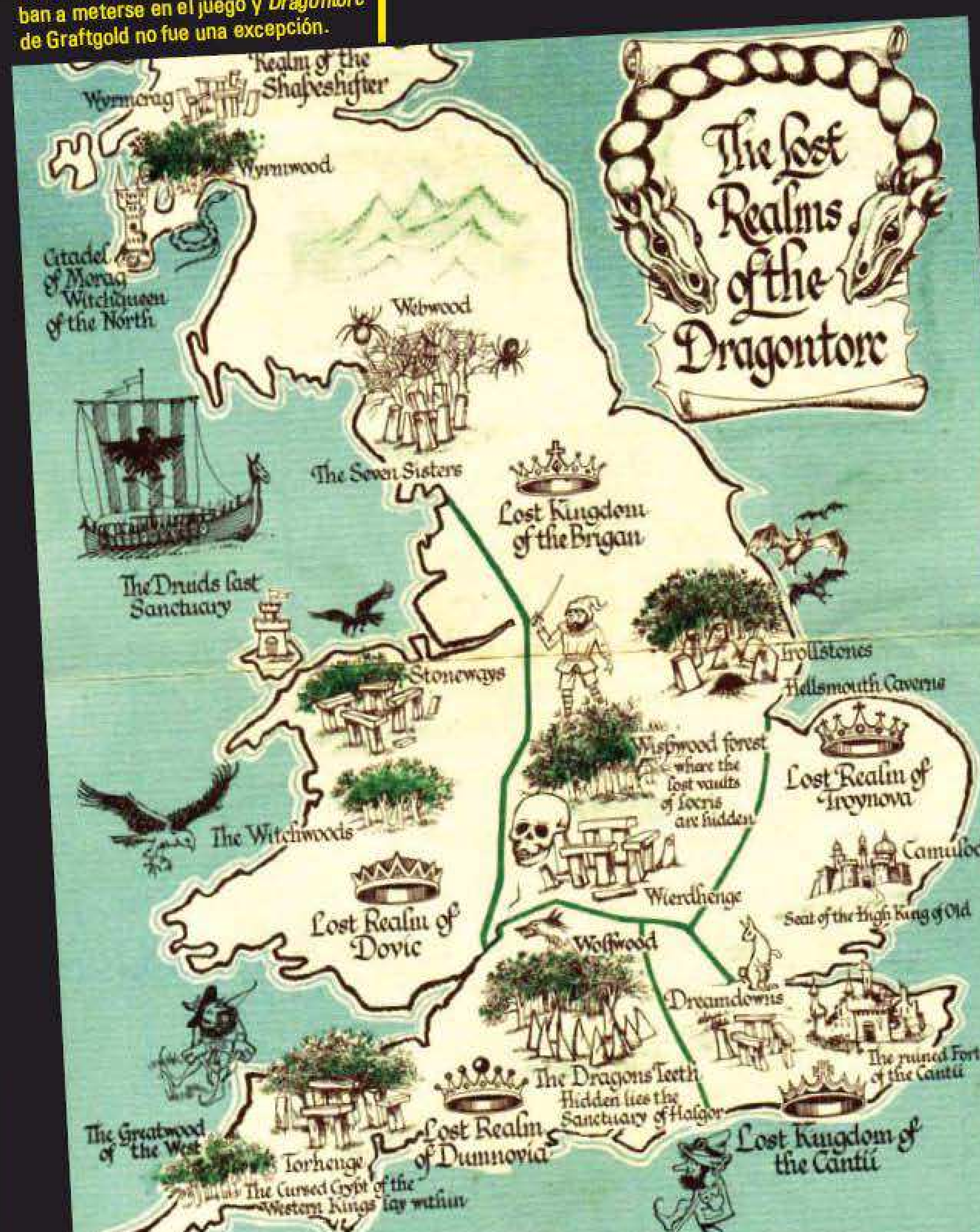


■ Este es el grande. Los anuncios se basaron mucho en su cifra de pantallas, ya que *Explorer* tenía la increíble cifra de más de 40 millones de ubicaciones, aunque en esencia eran idénticas salvo por un extraño edificio o una pila de rocas. Utilizando un sistema de generación procedural, y limitando la cantidad de datos que almacenaba en la RAM, *Explorer* fue un logro técnico, pero no como juego.

minado, y creados por Steve.

Aunque gráficamente era impresionante, la magia de *Avalon* sucedía bajo esa belleza. Incluso en notables juegos, como el mencionado *Atic Atac*, los enemigos se generaban aleatoriamente en cada sala a la que el jugador entraba. "Quería hacer a los "malos" peligrosos y semi inteligentes", dice Steve, "Y también dotarlos de físicas adecuadas, para hacerlo todo lo real que podía". Maroc comenzaría *Avalon* usando sólo su hechizo de movimiento. La teoría era que el jugador aprendiera a controlar al mago antes de conseguir el hechizo de fuego, con el que podría luchar. Huir era útil, pero no siempre funcionaba. "Diseñé a los malos para que te siguieran", sonríe Steve, "de modo que si ibas a otra habitación, pronto reaparecerían. Para dejarlos atrás, necesitabas poner más de una habitación de por medio". Estas pequeñas complejidades eran lo que daba vida a *Avalon*, y cada una se tenía que programar de forma eficiente. "Tenía un conjunto de movimientos para cada criatura que dependía de cómo se sentía", recuerda Steve. "Si tenían armadura y eran poderosos, serían valientes. Otros mantenían distancias hasta que te acercabas. Muchos huían, sobre todo si realizabas un hechizo". Incapaz de programar ciertas rutinas por las restricciones de memoria, Steve usó un mazo con 8 números aleatorios que dictaban los movimientos de los enemigos, en un ciclo que cambiaba cinco veces por segundo. Juguetear con esos números dio a Steve un gran rango de movimientos, que eran lo suficientemente variados para hacer que el jugador sintiera que estaba siendo observado, evitado…

» Muchos clásicos venían con encantadores y cuidados mapas que ayudaban a meterse en el juego y *Dragontorc* de Graftgold no fue una excepción.



"Quería hacer a los malos peligrosos y semi intelligentes"

Steve Turner

Dado el nivel de compromiso y el tiempo invertido en *Avalon*, fue idea de Graftgold crear una serie de juegos que utilizara este motor y base. *Dragontorc* se lanzó un año después, pero no fue una simple actualización. "Pensaba constantemente en qué más podía hacer con el juego, pero no quería reemplazar todos los sistemas, sólo mejorarlos un poco", explica Steve. La secuela tuvo más hechizos, más variedad de enemigos y efectos como envenenamiento y ceguera. "Las razas del juego también actuarían de forma distinta, dependiendo de cómo te portaras con ellas. Por ejemplo, los elfos eran apáticos, a menos que les dieras una gema o un arco. Entonces te seguirían y matarían a los enemigos por ti". Esto fue una táctica útil al final del juego, cuando enemigos invisibles acechaban a Maroc. Steve ideó otra trama para la secuela, de nuevo basada en la antigua Bretaña, esta vez en peligro por una bruja, Morag la cambiaformas. "Esta vez trabajé mejor la pre-historia", dice Steve, "lo que me dio todos los artefactos que necesitarías para completar la aventura. Puse todas las piezas juntas y escribí el poema. Estaba aprendiendo a unirlo todo mejor". El desarrollador también había analizado lo que más frustraba de *Avalon* a los jugadores. "Había más hechizos disponibles desde el principio; también hice los marcos de las puertas más grandes, ya que la gente tenía problemas para pasar por ellos". A pesar de estas mejoras, *Dragontorc* no mejoró las ventas de su predecesor. "Fue similar a lo que le pasó a Gargoyle y su trilogía", apunta Steve. "Hicieron dos juegos y entonces las ventas bajaron. Salieron un montón de grandes películas de ciencia ficción, así que nosotros, como ellos, cambiamos a la temática espacial". Mientras Gargoyle creó *Marsport*, Steve produjo la brillante aventura espacial *Astroclone*. Pero no se olvidó de su trilogía mágica. "Nunca llegó a pasar de la idea inicial", recuerda, "pero con la llegada de los 16-bits lo intenté y lo resucité. Tenía que ser diferente para evitar problemas de copyright con Hewson, y preparamos un prototipo". El juego, *Dragonwrath*, estaba basado en un joven Rey Arturo, y lo cogió el editor Warners, impresionado por sus gráficos Parallax. "Nadie más lo entendió", lamenta Steve. "Todos querían polígonos, mientras que nosotros teníamos una habitación pre-procesada con esos gráficos por los que podías moverte". Por desgracia, tres meses después el editor se echó para atrás.

Pero no importa; Steve Turner puede estar orgulloso de dejar una marca indeleble en la historia de los juegos de ZX Spectrum. Sus habilidades técnicas convirtieron en clásicos a *Avalon* y a *Dragontorc*. "Creíamos en el framerate por jugabilidad", concluye, "y en el teletransporte instantáneo entre habitaciones, ya que las cargas hubieran reventado el ritmo. Lo logramos porque los datos tenían un formato que podía ser retomado rápidamente. Fue una de mis señas". Tras *Astroclone*, Steve probó en los juegos isométricos con *Quazatron*. Pero son sus aventuras las que recuerda con más cariño. "Ningún arcade de la época tenía la misma profundidad", recuerda. "Y lo más interesante es que nunca salió de las listas de ventas. Parecía que cuando la gente empezaba a jugarlo, seguían jugándolo, que es justo lo que quería que hicieran". ✱



» [ZX Spectrum] Llegando a los bosques místicos en *Dragontorc*.



» Los anuncios de Hewson de la época dejaban claro que eran juegos de calidad a precio de saldo.



» [ZX Spectrum] Como en *Avalon*, el fracaso en *Dragontorc* produce este fulminante mensaje.



LA HISTORIA DE SONIC EN LA MASTER SYSTEM

El veloz erizo de Sega suele estar considerado como una estrella de 16 bits, pero sus apariciones en la plataforma de 8 bits de Sega fueron también muy destacadas. Sólo los dueños de una Master System pudieron disfrutar de estos juegos.



SONIC THE HEDGEHOG 101

■ Casi todos los juegos de *Sonic* son plataformas en los que debes superar etapas hasta enfrentarte con el malvado Dr Robotnik, quien esclaviza a los animales en cápsulas robóticas. Los anillos dorados le protegen de la muerte y para ver el mejor final de cada juego hay que conseguir las Esmeraldas del Caos.

A principios de los 90 Sega buscaba una estrella. Aunque contaba con buenas conversiones de conocidos juegos arcade, a su Master System le había costado hacerse un hueco en el mercado por varias razones, como que no tenía ningún personaje que compitiese con aquella bestia parda del marketing que era Mario. El fontanero apto para todos los públicos tuvo el respaldo de una sucesión de obras maestras, mientras que Alex Kidd, la mascota de Sega, aunque contaba con su propia legión de fans, no logró alcanzar su estela. La recién llegada Mega Drive estaba funcionando mejor de lo que lo había hecho MS, pero aún no tenía identidad propia. Incluso allí donde esta última lo había hecho bien estaba claro que la marca no era invencible. El distribuidor en Reino Unido de NES había llegado a un acuerdo para vender *Teenage Mutant Ninja Turtles* con NES en 1990, y aquellas navidades la consola de Nintendo superó a Master System por primera vez. En otros territorios tradicionalmente de Sega estaba sucediendo lo mismo; en Australia, la publicidad decía que sólo verías a las tortugas en una Master System si alguna viva se subiera a la consola.



» [Master System] Era difícil llegar a los potenciadores, como a esta vida extra.



» [Master System] Hacia el final del juego las cosas se ponían complicadas.

Para entonces, Sega ya era consciente de que necesitaba una estrella y se puso manos a la obra. Convocó un concurso interno de diseño de personajes que ganó un pequeño erizo obra de Naoto Ohshima, conocido por trabajos para Master System como *Phantasy Star* o *SpellCaster*. Sonic sería veloz, no sólo porque así sería muy diferente a Mario, sino porque destacaría la fuerza de procesamiento de Mega Drive.

Cuando Sonic Team empezó a trabajar en un juego vendeconsolas para Mega Drive, Sega pensó que también podía ir bien tener uno en Master System. La empresa no podía desarrollarlo de forma interna, así que confió el trabajo a un desarrollador nuevo: Ancient.

Puede parecer raro que Sega eligie- ▶

De nuevas

Cosas que no sabías que nacieron en los juegos de Master System



PINBALL

■ Todo el mundo recuerda Casino Night Zone de la versión 16 bits de *Sonic The Hedgehog 2* por sus elementos de *pinball*, y pocos saben que la versión de 8 bits de *Sonic The Hedgehog* fue el primer juego de la serie que los incluyó; aparecían exclusivamente en las últimas etapas especiales del juego.



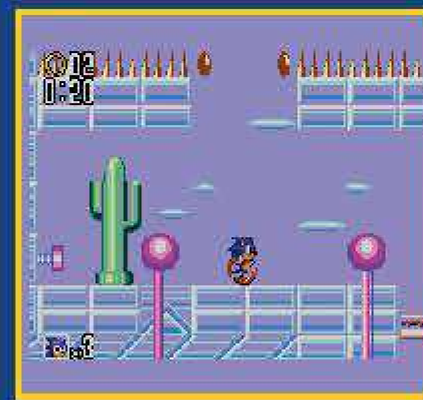
LA CANCIÓN DE SONIC CD

■ Si nos vamos a *Sonic The Hedgehog 2* y escuchamos atentamente la canción de Green Hills Zone podremos reconocer una interpretación del tema de apertura de *Sonic CD* , *You Can Do Anything*. Y en Mecha Green Zone de *Sonic Chaos* hay una versión remezclada.



TAILS

■ ¿Cómo te quedas? Pues así es, ya que *Sonic The Hedgehog 2* salió antes en la consola de 8 bits que en la de 16 y este juego supuso la primera aparición del zorro compañero de Sonic. Es más, en este debut no era jugable, pero cuando se pudo jugar por primera vez fue también en Master System.



ETAPA FINAL EXCLUSIVA

■ En Mega Drive, los usuario de *Sonic 3* que introdujeran el cartucho en *Sonic & Knuckles* accedían a la fase final exclusiva Doomsday Zone si tenían las suficientes esmeraldas. Una idea brillante que nació en *Sonic The Hedgehog 2* con la Crystal Egg Zone.



VOLAR CON TAILS

■ Es cierto que ya se vio a Tails en Mega Drive, pero fue en *Sonic Chaos* donde los jugadores pudieron controlarlo por primera vez mientras volaba. Tal vez sea por eso por lo que el control es algo diferente: necesitas pulsar arriba y saltar para despegar y Tails flota sin que intervenga el jugador.

▶ se a una empresa novata para crear un juego de su nuevo héroe, pero de hecho era una decisión muy sensata. El equipo lo había creado la familia de Yuzo Koshiro, quien había estado relacionado con Sega como compositor independiente del éxito de Mega Drive *The Revenge of Shinobi*. El juego de Sonic se desarrolló a la vez para Master System y Mega Drive, pero la versión para la consola de 8 bits fue mucho más que una conversión. Ambos juegos compartían el diseño de personajes y algunas etapas, pero durante el desarrollo hubo una decisión que diferenció el juego de Master System del de la 16 bits; hay partes no utilizadas del código que demuestran que el estudio había comenzado a trabajar para incluir enemigos y la música de Marble Zone, una zona de Mega Drive que al final no apareció en el juego de Master System.

» [Master System] Las vagonetas de mina fueron el primer vehículo de *Sonic 2*.



» [Master System] Las últimas etapas eran más difíciles todavía.



Esto suponía más trabajo para Ancient, pero para los jugadores fue un regalito. La versión de 8 bits de *Sonic the Hedgehog* compartía con la de Mega Drive los escenarios temáticos más reconocibles (Green Hill, Labyrinth y Scrap Brain), pero los tres tenían nuevos diseños y jefes. Había tres etapas propias de la versión de Master System (Bridge, Jungle y Sky Base) que pusieron a prueba la capacidad de Ancient para adaptar el material originario a la consola. La Master System no podía replicar la impresionante velocidad y los *loops* de la versión de Mega Drive, pero no cabe duda de que, a causa de esas limitaciones, surgió un potente plataformas más tradicional. Para encontrar las Esmeraldas del Caos había que explorar los escenarios y el diseño de niveles era más variado: la etapa de *scroll* automático en Bridge Zone, la de ascenso vertical en Jungle Zone y la de laberinto en Scrap Brain Zone no tenían ningún equivalente en el juego de Mega Drive. El juego también era algo más difícil en Master System al no haber anillos en las etapas con jefe.

Sonic debutó en Master System en octubre de 1991, unos cuatro meses antes de que se lanzara (con gran éxito de ventas y de crítica) el juego de Mega Drive, y recibió un recepción similar entre la prensa especializada. *C&VG* le dio un 90% y aconsejó a los lectores que se comprasen el juego para ver cómo "los amigos se quedan boquiabiertos, incluso aunque tengan una Mega Drive". Les Ellis fue igual de entusiasta en *Mega Pro*, le dio al juego un 96% y dijo que era "lo más parecido a un juego perfecto". *Sonic The Hedgehog* fue el principio del fin de Master System en EE.UU., un territorio en el que la consola había luchado con uñas y dientes por hacerse un hueco y

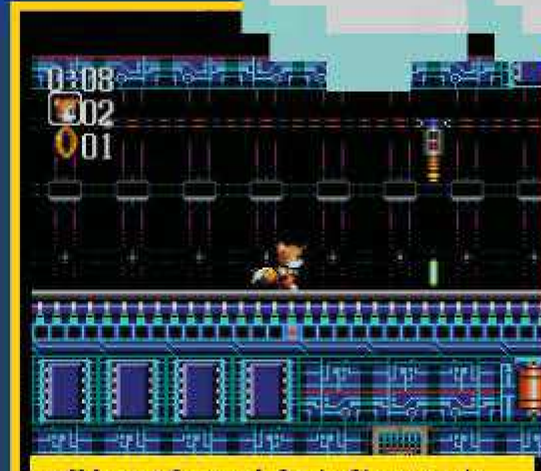
donde ahora es un objeto de coleccionista. Pero en Europa la consola revivió gracias al juego, que poco después sustituyó a *Alex Kidd In Miracle World* como el título que venía con la Master System II, y ayudó a venderla a un público más joven y con menos dinero.

Sega no dejó pasar el tren y se puso rápido manos a la obra con la producción de la secuela. Para *Sonic The Hedgehog 2* la responsabilidad del desarrollo pasó de Ancient a otra empresa joven: Aspect. El cambio de desarrollador fue acompañado de un cambio de enfoque, aunque los juegos de Master System iban a utilizar características de Mega Drive, como paredes destruibles que ocultaban zonas secretas o el característico *loop de loops,* los juegos eran independientes en lo que respecta a la historia y el diseño de juego. Aspect aprovechó esa libertad y dejó ver ya en 1991 que quería aportar nuevos elementos a la serie como la vagoneta de la mina o el ala delta.

En *Sonic The Hedgehog 2* Robotnik secuestra al nuevo amigo de Sonic, Tails, y debes rescatarlo. Para ayudarte en tu tarea, Sonic puede recoger unos pocos anillos que suelta cuando le golpean, una habilidad importada de los juegos de Mega Drive. Aun as, la segunda entrega de Sonic en Master System se considera de los juegos más difíciles de la serie, y con razón: se eliminaron los guardados a mitad de la fase y las etapas con jefes siguen sin tener anillos, pero sí hay peligros como los pinchos antes de llegar al jefe, y algunos jefes en sí eran también más duros que en otros juegos, por su molesta costumbre de lanzarte proyectiles cuando los golpeabas. Por si fuera poco, era más difícil conseguir las Esmeraldas del Caos y perderte una significaba que no podrías acceder a la Crystal Egg Zone al terminar el juego y verías el otro final. Esta alta dificultad no echó atrás

» [Master System] En *Sonic Chaos* simplemente hay demasiados anillos.





» [Master System] *Sonic Chaos* es de los juegos de MS con mejores gráficos.

ni a los críticos ni a los seguidores cuando salió *Sonic The Hedgehog 2* en octubre de 1992, poco antes del juego de Mega Drive.

Los críticos alabaron las mejoras gráficas; el análisis de Jazz Rignall en *Mean Machines Sega* destacaba el uso de "*sprites* brillantes que no se verían mal en la Mega Drive" y le daba un 95%. En *Computer & Video Games* no les gustó que Tails fuera el personaje al que hay que rescatar y no uno jugable, pero puntuaron al juego con un 93% y alabaron los gráficos. El juego estuvo en las listas de más vendidos casi permanentemente desde entonces y acabó incluido en un *bundle* oficial con Master System II junto a una versión preinstalada del primer juego.

Tras el éxito conseguido, se encargó un tercer juego a Aspect, que se había garantizado el desarrollo que los juegos principales de *Sonic The Hedgehog* en la consola de 8 bits. *Sonic Chaos* acercó a los jugadores de Master System más aun a la experiencia de los 16 bits, añadiendo el famoso movimiento *spin dash* para Sonic y para Tails, que ahora era un personaje jugable.

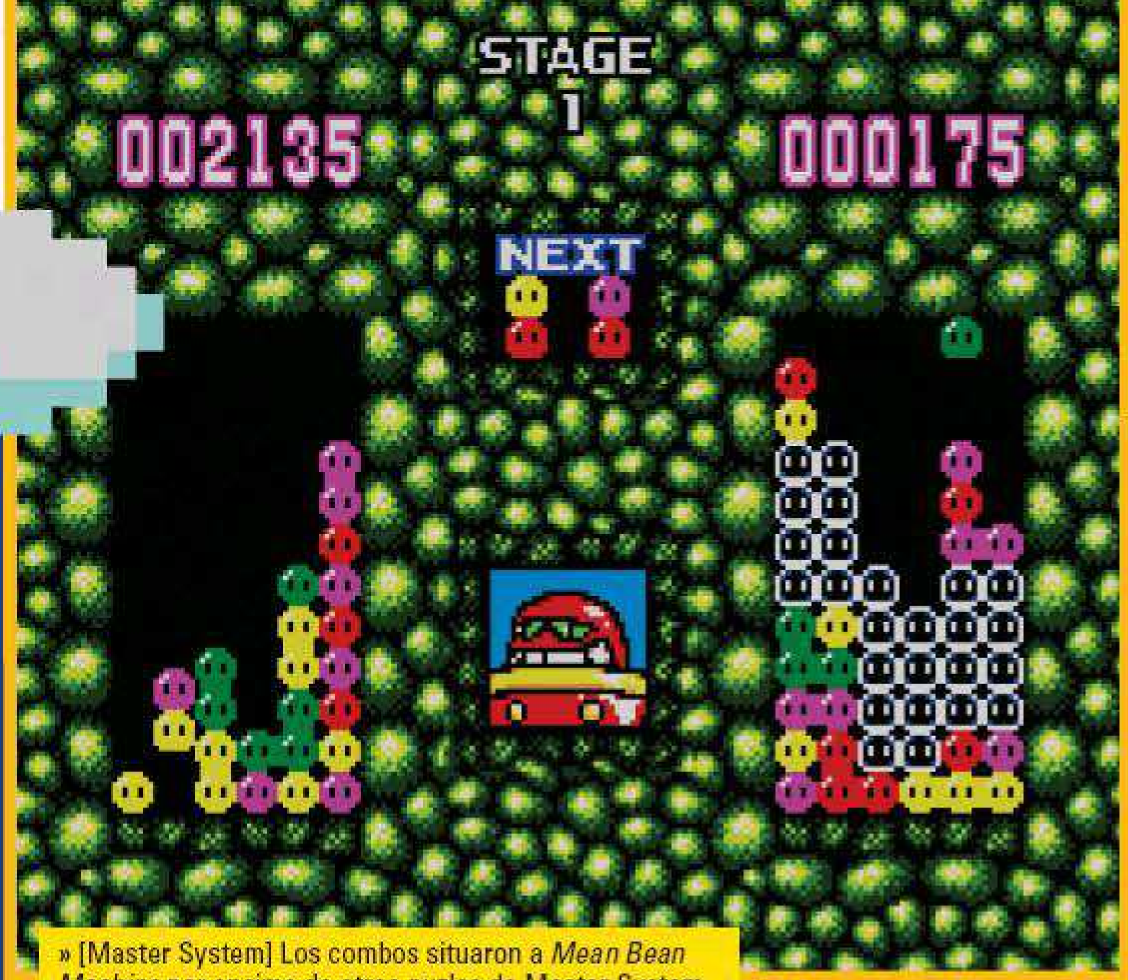
También se añadían obstáculos de esos juegos ▶

"*Sprites* brillantes que no se verían mal en la Mega Drive"
Jaz Rignall



El que echamos de menos

La plataforma portátil de Sega de principios de los 90, Game Gear, compartió buena parte del hardware y muchos de sus juegos con Master System. No obstante, debido a su gran popularidad en todo el mundo, hay un montón de juegos que son exclusivos de Game Gear, como los dos juegos de carreras *Sonic Drift*, los dos spin-offs protagonizados por Tails y *Sonic Labyrinth* (una aventura isométrica más tranquila). Nadie va a lamentar demasiado que no llegasen ninguno de ellos a Master System, pero sí la pérdida de *Sonic The Hedgehog: Triple Trouble*, que salió en 1994. Este plataformas desarrollado por Aspect fue una secuela directa de *Sonic Chaos* y supuso el debut de Knuckles, así como de un personaje nuevo, Nack. La crítica lo recibió con división de opiniones, como a su predecesor, pero los propietarios de una Master System envidiaron a los amigos que tenían una Game Gear. Hace unos años que los aficionados han programado su propio parche para la conversión del juego y poder jugar el juego de Game Gear en una Master System. Las entradas de color se ajustan del formato ancho de Game Gear a la pequeña paleta de Master System y se incrementa la resolución moviendo la interfaz en pantalla para que ajuste. De esta manera se puede jugar como si se tratase de un juego desarrollado para Master System. Eso sí, tiene algunos problemas gráficos y problemas de corrupción y datos basura, pero no parece que vaya a haber otra opción para jugarlo.



» [Master System] Los combos situaron a *Mean Bean Machine* por encima de otros puzles de Master System.

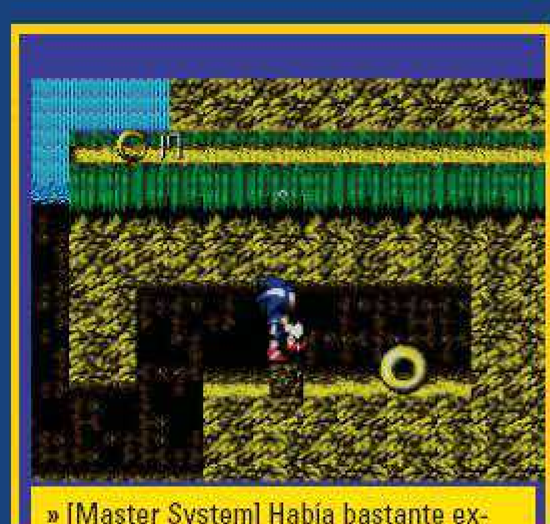
de Mega Drive, como los tirabuzones por los que puedes pasar sin peligro sólo si vas a toda velocidad.

No todas las novedades procedían de los juegos de Mega Drive. Las botas cohete aparecieron en este juego; con ellas la criatura, ya rápida de por sí, se lanzaba por el aire a una velocidad increíble, a menudo saltándose buena parte del nivel. Un muelle te permitía viajar en vertical mientras no golpearan a Sonic. Estos objetos aparecían en las etapas principales del juego y tenían un papel destacado en las fases especiales, que regresaban tras estar ausentes en el juego anterior. Se basaban casi siempre en algún artilugio, como la que usaba las botas cohete en un laberinto de tuberías. Por primera vez en Master System, la recompensa por terminarlas eran Esmeraldas del Caos.

Las fases especiales eran difíciles, pero el resto del juego era mucho más fácil que los anteriores. Algunos de los cambios que hicieron que esto fuera así fueron más acertados que otros: los jefes no eran más agresivos que antes, pero sí más accesibles, ya que en sus etapas había anillos y el camino que llevaba hasta ellos era más sencillo. El resto del juego contenía demasiados anillos: como hacían falta 100 para entrar en las fases especiales, las normales estaban repletas de anillos, pero no había más enemigos. Al entrar en una etapa especial te contaba como terminada la normal, lo que facilitaba aún más las cosas.

El resultado de todo esto es que, cuando *Sonic Chaos* salió a la venta en otoño de 1993, no recibió (por primera vez) el aplauso unánime de la crítica, aunque la disparidad de opiniones se limita a que los comentarios iban desde ligeramente positivos a muy positivos. *Sega Pro* consideró que el juego no había innovado demasiado respecto a los juegos anteriores y que era demasiado fácil, y le concedió un 69%. Por el contrario, Nick Roberts elogió en *Sega Force Mega* los nuevos potenciadores y la alta calidad de los gráficos y lo puntuó con un 93%. Tampoco es que las ventas se alterasen demasiado por las críticas: *Sonic Chaos* entró a lo más alto de la lista de ventas de Master System en Reino Unido, venciendo al juego de plataformas rival *The Jungle Book*, que fue un duro competidor aquellas navidades. Se mantuvo en lo más alto de las listas casi tres meses, antes de empatar


» [Master System] El sprite de Sonic de 8 bits en *Spinball* era muy pequeño.


» [Master System] Había bastante exploración en las fases de *Sonic Blast*.



Marcar la diferencia

Qué hizo que el Sonic de 8 bits fuera diferente

ESMERALDAS DEL CAOS



■ Los juegos de MD tenían fases especiales que contenían las Esmeraldas del Caos, pero los dos primeros juegos de MS las escondían en los niveles normales. Incluso cuando *Sonic Chaos* las puso en etapas especiales, estas eran más como las fases normales de plataformas que las equivalentes de 16 bits.

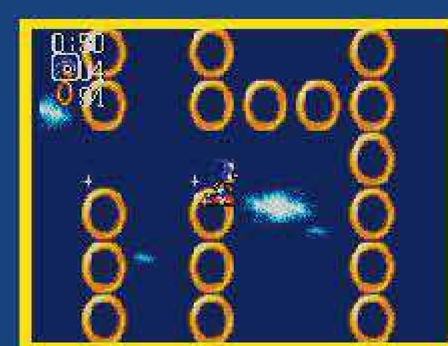
UN FINAL POST BONUS



■ Cuando en Master System sobrepasabas el poste de final de fase no sólo era que la habías terminado, también podía significar un valioso bonus. Los anillos eran una bonificación bastante habitual, pero si cumplías algunas condiciones que cambiaban en cada juego, incluso podías conseguir una vida extra.

> “Estos juegos tenían troncos rodantes, burbujas gigantes...”

MEDIOS DE TRANSPORTE



■ En los primeros juegos de MD Sonic podías usar varios tipos de plataformas móviles, pero en Master System tenías troncos rodantes, burbujas gigantes, ala delta y más. La diferencia era que estos medios de transporte daban a los jugadores más control que cualquiera de las opciones de la 16 bits.

TAL COMO VIENE, SE VA



■ Dolía perder los anillos en los juegos de Mega Drive, pero tampoco era el fin del mundo; los primeros 32 se dispersaban para recogerlos después. Pero el primer juego de Master System no te permitía recuperar los anillos perdidos, y los siguientes juegos eran mucho más rácanos que los de Mega Drive.

DUELOS MORTALES



■ Ninguno de los dos primeros juegos de Sonic en MS daba anillos durante las peleas con un jefe; un golpe y estabas muerto. Incluso *Sonic Chaos* recupera un poco este concepto: si te hace daño Robotnik al final del juego te matará, independientemente de los anillos que tengas. Una situación intensa.



» [Master System] Knuckles se trajo los movimientos de Mega Drive.



» [Master System] El diseño de *Spinball* se parecía a la versión de Mega Drive.



» [Master System] Los sprites de *Blast* son más grandes que en otros Sonic.

con el juego de las olimpiadas de invierno y siguió vendiendo bastante bien ya entrado el año 1994.

Por desgracia, *Sonic Chaos* fue el último de los Sonic que llegó a Europa para la plataforma de 8 bits. Pero sí acompañaron al público hasta que llegó el final de la máquina dos *spin-off*. El primero fue una rareza, ya que ni siquiera estaba en el juego el veloz héroe azul. *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* era un juego de puzles en el que el archienemigo de Sonic lucía la nueva apariencia de la serie de dibujos animados "Las aventuras de Sonic el erizo", mientras intentaba llevar a cabo el malvado plan de convertir a las judías habitantes de Beanville en esclavos robóticos utilizando su famosa máquina.

Sin duda es una elección rara para un *spin-off* de Sonic, pero es que, de hecho, no tenía nada que ver con la serie del erizo. *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* es el nombre que usó Sega en Occidente para *Puyo Puyo*, un juego de puzles que era, a su vez, un *spin-off* del juego japonés *Manou Monogatari*. No era malo; la jugabilidad consistente en unir piezas del mismo color era más profunda que *Columns*, y el modo puzle mantenía al jugador ocupado durante horas. La recepción de la crítica fue positiva: *Sega Pro* lo puntuó con un 90% y *Sega Power* llegó hasta el 92%, pero se produjeron pocas unidades y tampoco vendió demasiado, de forma que las copias existentes de *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* son hoy día muy buscadas por los coleccionistas.

El último juego Sonic que llegó a las Master System europeas fue *Sonic Spinball*, una conversión del *spin-off* de Mega Drive del mismo nombre. En este juego, Sonic organizaba un asalto a la última fortaleza de Robotnik pero, dado que esta era una mortífera máquina de *pinball*, el héroe sale disparado por todas partes para capturar las Esmeraldas del Caos y atraviesa escenarios tan glamurosos como las alcantarillas o la sala de calderas. Durante años Sonic había definido su propio camino en los 8 bits, pero ahora fue sorprendentemente fiel a la versión de Mega Drive.

La versión de 8 bits tenía una diferencia significativa con la de 16 bits en las fases de bonus. Estas fases del Sonic de Mega Drive siempre habían servido para mostrar las posibilidades del hardware, y las mesas de *pinball* pseudo 3D no eran diferentes. La versión de Master System las cambió por desafíos de plataformas, un terreno en el que el personaje se movía como pez en el agua. Por desgracia, *Sonic Spinball* no fue nunca bien considerada por la crítica en Mega Drive, y la versión de Master System tenía en su contra unos *sprites* pequeños y una jugabilidad más lenta. Los críticos se mostraron fríos antes del lanzamiento del juego, en 1995, cuando Master System estaba a punto de ser descatalogada. Esa combinación de publicarse tarde y no tener buenas críticas se traduce en que el juego no se vendió bien y, al igual que *Dr Robotnik's Mean Machine*, no es raro que alcance entre 60 y 120 euros en una subasta online.

Sonic Spinball fue el canto del cisne de Master System en Europa, pero en Brasil tuvo más vida. Como ya no había respaldo internacional, el distribuidor local Tec Toy detectó que había todavía ganas de juegos para la consola y comenzó a hacer conversiones de juegos de Game Gear. Sólo un juego de Sonic participó en este proceso, *Sonic Blast*, otro importante juego de plataformas desarrollado por Aspect. Estaba protagonizado por Sonic y Knuckles y avanzaba en varios aspectos respecto a los juegos de Mega Drive: Sonic podía realizar saltos dobles y Knuckles conservaba su habilidad para deslizarse y trepar por las paredes. De forma incomprensible, optaron por utilizar *sprites* prerrenderizados de los personajes, algo que había funcionado bien en *Donkey Kong Country*, pero que era demasiado atrevido para una plataforma de 8 bits.

En *Sonic Blast* no trabajó el mismo equipo de Aspect que en los juegos anteriores, y se nota. Tenía puntos positivos, como fases especiales con bastante contenido pero, por primera vez, los fallos del control y la lenta jugabilidad eran un problema. La paleta se simplificó a la de 64 colores de Master System, y los *sprites* prerrenderizados no lucían tan bien como con los 4096 colores de la Game Gear. Subir la resolución solucionó en parte el problema con los *sprites*, pero los jefes y las fases especiales no se recodificaron bien y se producían situaciones raras, como que había proyectiles que veías pero no herían al personaje. Si *Sonic Blast* se cotiza caro (unos 120€) es porque hay pocos, no porque fuera bueno.

De los juegos de Sonic en Master System destaca el mimo con el que Sega tuvo en cuenta las posibilidades de las distintas plataformas. Sonic derrochaba estilo en Mega Drive, pero Ancient y Aspect tejieron una visión única de la mascota hecha a medida del hardware de 8 bits y esto es lo que convirtió a Sonic en un héroe excelente. Cuando la gente adecuada afronta un desafío, se adapta para superarlos. Sonic podría haber sido concebido como el héroe de Mega Drive, pero al estar en Master System se acabó convirtiendo en un héroe para todos los jugadores de Sega. ★



» Ilustración original de Snatcho.

Yenght, en busca de la Fuente de la Juventud

El Oráculo te ha dado un disgusto: vivirás 70 años cuando la media en España son 80. La misma España en la que los Ruiz crean Dinamic y esta entrañable aventura conversacional.

Por: Jesús Martínez del Vas

A veces hablar del tópico "en España teníamos un retraso en los años 80 en cuanto a microinformática se refiere" parece que lleva implícito que esa tardanza deba trasladarse también obligatoriamente a la producción de software. Y a veces se nos olvida meditar sobre el hecho de que, pese a que esa afición prendió en el sector más joven de la población, podría no haberse traducido en absoluto en la aparición de un tejido productivo.

Nuestro país pudo haber sido un consumidor pasivo de software, sin más repercusión. Es cierto: existió ese retraso pero a cambio acogimos con entusiasmo ese nuevo mundo tecnológico que parecía inundarlo todo. Incluso prendieron en el usuario géneros tan aparentemente minoritarios como las aventuras de texto, gracias entre otras cosas a obras maestras que nos llegaron de importación como *The Hobbit*.

Quizá para ser francos habría que señalar que no llegó por una vía de importación "oficial" (porque sencillamente no existía), sino a través de la multitud de copias que circulaban entre aficionados en plena llegada a nuestro país del ZX Spectrum (con un precio bastante más asequible que el de sus competidores). El desembarco de estas máquinas ayudó a formar una base de jóvenes dispuestos a intentar la aventura de la creación de software propio y, lo que es más importante, les animó a intentar venderlo.

De esta forma apareció en 1984 la compañía Dinamic, nombre fundamental para entender la industria española del videojuego en los 80 y que de manera sorprendente (casi accidental) apostó por las aventuras de texto desde su misma gestación. Creada por los hermanos Ruiz desde su domicilio en Boadilla del Monte (Madrid), la iniciativa de Víctor, Nacho y Pablo comienza con escarceos con BASIC y código máquina en un ZX81 primero, luego con un ZX Spectrum y posteriormente anunciando sus dos primeros títulos mediante un arte-

sanal anuncio en el número 6 de la revista *ZX*. El dibujo, con un estilo totalmente amateur y creado por Santiago Morga, mostraba un bárbaro, muy en la tradición de Conan, con un castillo al fondo, similar al que aparecía en la pantalla de carga del propio juego. Presentaba el logotipo de Dinamic, con una vaga inspiración en el usado por Ultimate, y ya se presentaba la casa de Boadilla como la mítica Mansión Dinamic. En la esquina, el anuncio incluía un cupón recortable con el que poder solicitar por correo los dos primeros programas de la compañía madrileña.

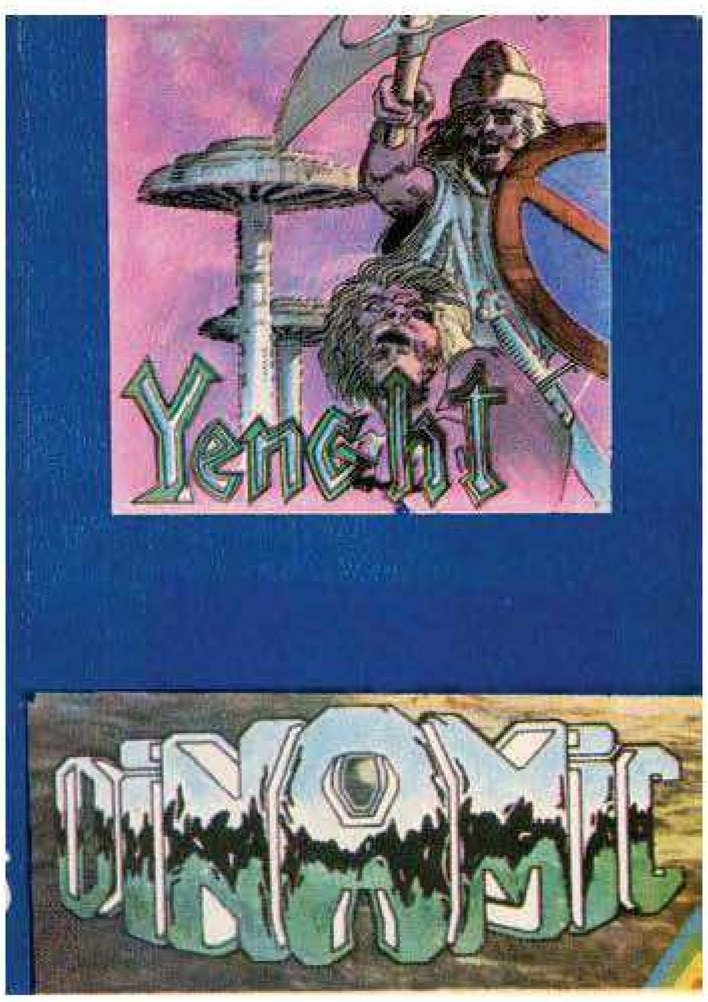


» [ZX Spectrum] El primer reto que nos plantea *Yenght* será salir del laberinto. Para ello tendremos que encontrar la primera llave y abrir la puerta que conduce al mundo exterior.

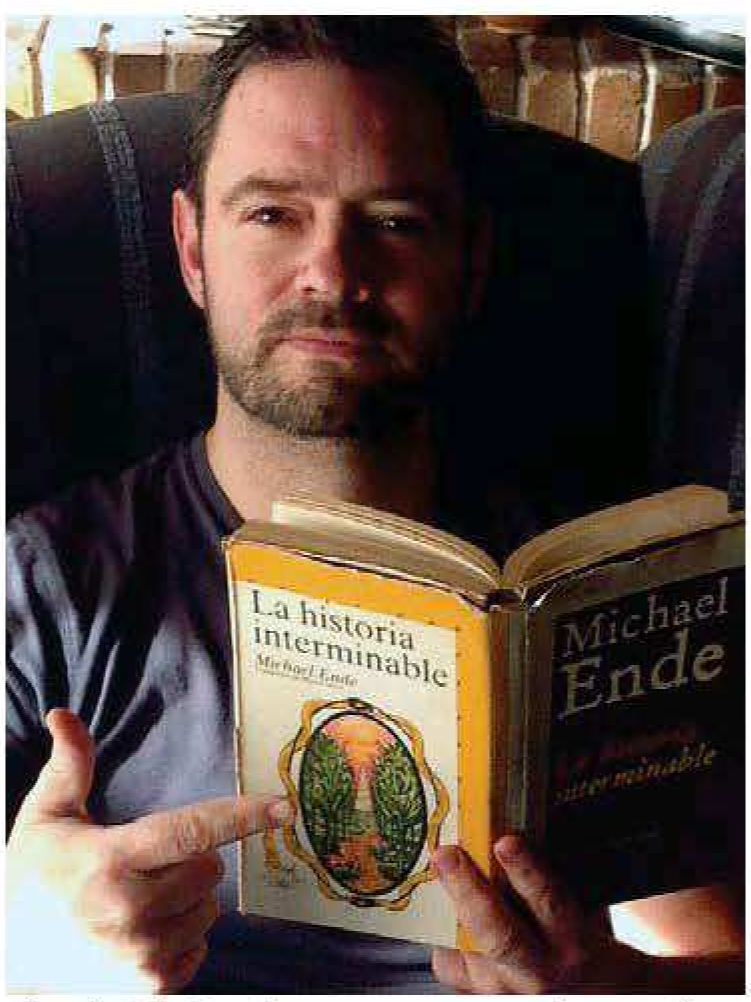
Programando... en BASIC

Así asomó, junto a la aplicación de dibujo vectorial Artist, el primer juego de Dinamic, el denominado *Yenght* (1984), presentada a sí misma como "la primera aventura gráfico-conversacional en español". Estaba programada por un adolescente de tan sólo 16 años, Ignacio Ruiz 'Snatcho', en BASIC compilado, con el apoyo del Artist para el apartado visual. "Sí, está totalmente programado con los comandos de BASIC del Spectrum -recuerda Ignacio-. ¡Grande Sir Clive Sinclair que puso los comandos completos en el teclado del ZX81 y el Spectrum! Se nos hizo realmente divertido aprender. Luego se compilaba en código máquina del Z80 para que el juego corriera lo más rápido posible. Recuerdo que había muchos comandos que no interpretaba exactamente igual que el BASIC y había que hacer algunos cambios. Al poco tiempo (creo que para el *Army Moves* y el *Game Over*), contamos con un gran programador, Florentino Pertejo, que nos hizo un compilador a medida que entendía todas las burradas que poníamos en BASIC y adaptaba el código a Amstrad y MSX".

El juego apareció ya comentado en el *MicroHobby* nº 2. Para analizar la importancia de esta primera aventura conviene situarnos en el contexto adecuado, con jóvenes aficionados sin apenas referencias ni industria que les pueda proporcionar una mínima orientación, porque, sencillamente, no existía. Pablo Ruiz reivindica la figura de su hermano de esta manera: "en Dinamic todo pasaba por Nacho, era el auténtico creador. Él jugaba entonces a *El Hobbit* y quería hacer su propia aventura. De hecho, aunque no sea objetivo porque es mi hermano, creo que *Yenght* era una genialidad. Claro, coges *El Hobbit* y haces una aventura: genial, ¡pero mira la base que tenías! Nacho, con 16 años, inventa una historia sobre la Fuente de la Juventud. Crea todo: el argumento, los gráficos, la codificación. Todo. Que el tiempo estuviera tasado no era nada habitual, pero no era por un capricho, era estructural por el guión. Lo veo ahora, con 50 años, y pienso que fue brutal que un chaval fuera capaz de hacer esa conceptualización". El nombre era una derivación de los términos ingleses correspondientes a las palabras juventud y joven, que resultó muy afortunada. Sin embargo, Nacho nos confiesa una verdad que resulta divertida al hilo de la elección del nombre, y que siente la necesidad de confesar. "El juego se llama *Yenght* porque... ¡por entonces pensaba que así se decía juventud en inglés y no youth!".



» Portada de la edición estuche de *Yenght*. Abajo se puede ver el primer logo de Dinamic.



» Ignacio Ruiz, Snatcho, posa para nosotros junto a su libro favorito, *La historia interminable*.

Nacho recuerda sus primeros pasos en la programación y de dónde nace la decisión de abordar una aventura de texto. "Con el ZX81 habíamos hecho poca cosa, seguramente el *Asteroids* y un juego de coches, y cientos de 'programillas' para aprender. Pero en realidad empezamos a hacer cosas más grandes ya con el Spectrum. Recuerdo que con el sobrenombre 'NCM' hice al menos un *Invaders*, un *Centipede* y otro juego de tanques. 'NCM' era 'Nacho Código Máquina' porque por entonces nos daba mucha vergüenza reconocer que programábamos en BASIC compilado a Z80. Por entonces la aventura conversacional empezaba a llamarme la atención, pero hasta *The Hobbit* no recuerdo haber jugado a ninguna que me gustara. Efectivamente, era impresionante la cantidad de órdenes que tenía y lo complejas que podían ser, la profundidad de los personajes, la riqueza de las localizaciones, etc. Como por entonces no teníamos mucha pericia técnica, debimos pensar que una aventura gráfica sí estaba a ▶

nuestro alcance. Teníamos las ganas y la herramienta de diseño *Artist* que había programado mi hermano Víctor. Permitía dibujar formas a base de líneas que luego se rellenaban de un color. Además, como no existían aventuras en español, la gente no podría meterse mucho con nosotros por ser un juego tan malo (risas). En el fondo no es coña. Ese tipo de cosas las pensábamos muchas veces, porque siempre nos comparábamos con los juegos buenos. Muchas veces estuvimos a punto de tirar la toalla tras comprar la revista *Computer and Video Games* y ver las maravillas que hacían otros".

Jugabilidad ante todo

Hay que destacar que *Yenght* no es exactamente una aventura conversacional al uso: utiliza muy pocos comandos orientados a que pueda jugarse de una manera directa. Es una propuesta muy accesible bajo el formato de "aventura de laberintos", en la que hacerse un buen mapa es fundamental. Pablo ve en ello una virtud. "Se dice que era simple, pero no se analiza en su contexto. Nadie había creado nada como eso en España, entre 40 millones de personas. Y lo hace un crío en una época en que el aire acondicionado de los coches era bajar la ventanilla. Estoy muy orgulloso de aquella aventura porque nos ha dado muchísimas alegrías". Pablo recalca este aspecto lúdico de *Yenght*. "Era una aventura ágil y jugable. Liberada de las complicaciones excesivas de algunas aventuras conversacionales. Era un juego de laberintos donde se priorizaba jugar de una manera sencilla. Cualquiera que quiera aproximarse a la aventura tiene que conocer cómo es Nacho: abordaba cada juego desde la jugabilidad".

El juego empieza de una manera muy original, poniéndote fecha de caducidad, porque el Oráculo predice que vivirás sólo 70 años y, cuando empiezas la partida, tienes 36. "Era un envejecimiento acelerado, funcionaba por turnos. Es decir, morías por cualquier causa que podías morir en un videojuego y, además, de viejo. Tenías también personajes buenos y malos. Estaba todo pensado y repensado".



» [ZX Spectrum] El mundo exterior de *Yenght*: montañas, lagos, poblados… Los gráficos vectoriales estaban creados mediante *Artist*, una aplicación desarrollada por Víctor Ruiz.

La auténtica imagen gráfica del juego, la más inspiradora, era la dibujada por el propio Nacho como ejercicio escolar, a modo de ilustración puntillista. Su autor, sin embargo, reconoce entre risas que no le gusta nada: "será porque cuando la empecé tenía otra cosa en la cabeza pero me salió eso. La hice para clase de plástica del instituto. Era una tarea obligatoria, hacer un trabajo en estilo puntillista, y como yo andaba flipado con Conan y Excalibur me salió con esa temática. La idea de usarla vino después y, de hecho, el logotipo está hecho posteriormente y pegado con Imedio". Pablo explica la disparidad gráfica entre la edición del juego y los anuncios promocionales. "En la ilustración del anuncio aparece otro elemento del juego, la espada. Esa era la verdadera ilustración del juego, aunque luego había otra para la carátula, publicidad, etc… No había estrategia de marketing ninguna". La edición física del juego, paralela a *Artist*, tiene su curiosa historia. "La razón de que aparezca en el estuche de *Yenght* (y de los estuches de ese momento) la ilustración tan pequeñita tiene una explicación.





» [ZX Spectrum] La pantalla de inicio de *Yenght* se permitía incluir algún pequeño efecto gráfico, como la manera en la que aparecía el logotipo (la captura de la derecha). Tan sólo un par de pantallas más tarde, toparíamos con el laberinto (la captura de la izquierda).



» Los hermanos Ruiz prepararon un ingenuo anuncio para el número 6 de la revista *ZX*, pionera de las publicaciones españolas dedicadas a los productos de Sinclair, de la que ya os hablamos en un número anterior de *Retro Gamer España*. El anuncio incluía un cupón de pedido para recibir el juego por correo.

La carátula de los estuches se separaba en imprenta en fotolitos, y la operación costaba 3.000 pesetas, que era un dineral. Y el coste iba por centímetros. Así que se hizo a ese tamaño ¡porque era más barato! La superficie con sólo un color era más barata. El comercial de la revista *ZX* nos hizo el favor de hacernos ese fotolito gratis como un regalo, para ayudarnos (...).

La ilustración de la carátula de la cinta la hizo nuestro profesor de dibujo del colegio, que ya está jubilado. Y fue profesor de mis hijos. Pero la que muestra lo que era el momento es la que nos hizo para *Artist*. Él era arquitecto, y cuando se la encargamos nos la hizo con mensaje. Se ve unas botas a ras de suelo, con un famoso dibujo de Leonardo Da Vinci al fondo. Era un pelotón de fusilamiento. Le tenía terror a la informática, hasta el punto de que cuando unos alumnos suyos le pidieron una portada de un programa de creación de gráficos por ordenador, piensa que es el fusilamiento de la creatividad. Él no piensa así ahora, pero hay que ponerse en la época y cómo un arquitecto podía ver los ordenadores como la ejecución de lo creativo. Si Da Vinci hubiera llegado a tener un Spectrum, le hubiera encantado. No se puede juzgar un elemento tecnológico sin ir al momento, ni tachar de simple un juego sin entender la época".

Yenght tenía 66 localizaciones en forma de laberinto y existían un total de 12 personajes

Laberintos, comida, espadas y enemigos

Yenght tenía 66 localizaciones en forma de laberinto y existían un total de 12 personajes, algunos buenos y otros agresivos, a los que por cierto podíamos interrogar en busca de pistas... ¡incluso después de muertos! Las pistas formaban parte de la ambientación del juego, pero no todas nos servían de ayuda: algunas indicaciones estaban pensadas para llevarnos a una muerte segura. Realmente, estos seres no eran ni siquiera merecedores del término PSI (Personajes Pseudo-Inteligentes), ya que la interacción con ellos se limitaba a derrotarlos en combate o pedirles ayuda, sin más posibilidades.

Los nombres utilizados para los pobladores de *Yenght* eran derivaciones y contracciones curiosas: Dunge, Theef, Gosp, Eric (que era un

enemigo feroz y te mataba casi siempre en el laberinto)… El poblado Jonk, el Río Drot… Nacho ríe al recordarlos. "Ja, ja, ja, madre mía qué malos. Parecen intentos, modificando palabras inglesas como Dungeon o Thief, de conseguir nombres que sugieran un mundo imaginario, pero paralelo al nuestro. Que sean mayoritariamente monosílabos debe ser por una manía que tengo de convertir el nombre de todo el mundo a la menor cantidad de sílabas posibles. A mis hermanos les llamo Víctor = Vic, Pablo = Pol, y a mí mismo mucha gente me llama Nash porque lo uso en mis correos electrónicos".

El juego tiene un esquema muy sencillo: podemos desplazarnos de localización en localización con los clásicos comandos norte, sur, este y oeste. Existen varios tipos de objetos que podemos conseguir, como por ejemplo llaves (tres, para abrir sendas puertas), una espada o comida. Los personajes menos amigables nos atacarán inmediatamente, lo cual introduce un importante factor de tensión. La única forma de evitarlos será huir (si podemos) o teclear una instrucción para atacarlos de la manera más veloz posible. Por supuesto, ingerir varias comidas y llevar la espada multiplicaban nuestras opciones de éxito ante un combate.

Lo curioso es que había personajes, como Eric, que te atacaban más rápido (antes de que pudieses teclear nada) o que eran más fuertes y precisaban de comer más porciones que otros. "Sí, eso seguro que se hizo así, al igual que se sigue haciendo ahora. Cada personaje, incluido el prota, tiene unos parámetros predefinidos y actúa siguiéndolos. Debía ser muy desagradable para los jugadores enfrentarse a esos personajes que no te dejaban tiempo para respirar. Desde aquí me disculpo… Imagino que lo hacíamos con un contador de BASIC normal, calculando a grosso modo el tiempo que quería que pasara antes del ataque. A veces usábamos comandos PEEK de BASIC que sacaban datos del Z80 (puede que el reloj interno). Otras veces usábamos pequeñas rutinas de código máquina que iban codificadas dentro del propio programa BASIC (era un chorro de caracteres hexadecimales) que hacían esas tareas que el Basic no podía".



» [ZX Spectrum] La pantalla de carga de Yenght, un misterioso castillo con la luna de fondo.

Un aspecto denostado por los aventureros es el de las localizaciones con muerte súbita: algo que hoy día, con la posibilidad de grabar partidas en emuladores, no es tan importante, pero que en los 80 podía arruinarte una partida de varias horas de duración. El último tramo del juego, entre la segunda y tercera puerta, es muy corto, pero abundante en pantallas de muerte súbita y enemigos mortales. Era imprescindible llevar varias raciones de comida para consumirlas justo antes de la segunda puerta e incrementar nuestras estadísticas de combate.

La aventura tenía algunos "bugs", ya que si llevabas un cierto tiempo jugando podía ocasionalmente reiniciarse sola antes del temido límite de los 70 años. El intérprete no estaba planteado al uso de otras aventuras de texto de gran sofisticación sino que se ponía al servicio de la jugabilidad: olvidaos de las respuestas graciosas ante expresiones malsonantes, y cosas de este estilo.

Los que lo hayan jugado coincidirán en que, pese a su sencillez, rebosaba encanto. Con *Yenght* muchos de nosotros nos iniciamos en la microinformática y nos hicimos eco por vez primera de las "rocosas" siglas de Dinamic. Y afortunadamente, nos acompañaron por muchos años. De momento, más de 30: esperemos que el Oráculo se equivoque y estemos aquí con 70 años para seguir recordando el trabajo de los hermanos Ruiz.



» [ZX Spectrum] El castillo volvía a aparecer en el juego pero en forma de pantalla 'trampa' a pocos pasos del final.

LAS PRIMERAS EDICIONES DE DINAMIC

La publicidad de Dinamic en el Nº 6 de la revista *ZX*, que incluía un cupón de pedido recortable para comprar *Yenght* y *Artist*, tuvo un efecto fulgurante. Los Ruiz recibieron cientos de peticiones por correo a su casa de Boadilla del Monte, que les llegaron en una saca que a duras penas pudo transportar el cartero. Estas primeras ediciones de Dinamic fueron totalmente artesanales, en un formato de caja jewel (la estándar de cassette que todos conocemos). Incluso las etiquetas de las cintas se fotocopiaban y pegaban a mano. Era el formato previo al inicio de la colaboración con la distribuidora Erbe (una fase más 'industrializada') en la que pasaron a utilizar el clásico estuche negro. "Santiago se ocupaba de la administración" -recuerda Víctor Ruiz- "y luego empezó otro amigo, Jesús, que ayudaba a montar las cajas, eso todavía en casa de nuestros padres, en la Mansión. Poníamos música mientras montábamos cajas con las carátulas, Alan Parsons y Supertramp. Era música tranquila, yo guardo muy buenos recuerdos del comedor, Jesús ponía también Madonna y nos insuflaba ritmo. Había que meter la carátula en la funda, meter la cinta…". Cada ejemplar debía montarse a mano. Las carátulas de estas ediciones tenían un curioso color celeste, a modo de primera imagen corporativa. Se insertaban en las cajas, y las instrucciones, impresas en el mismo pliego de la carátula, se doblaban al formato adecuado. La grabación del juego ya empleaba un sistema de alta velocidad, con más de 1.500 baudios: si unimos este factor al precario sistema de producción de cintas, no era extraño encontrar algún que otro problema a la hora de cargar el juego. "Las cintas al principio las grabábamos en un radiocassette que acabó reventado. Lo trajo un amigo de EE.UU., un Panasonic, y aguantó un montón. Las grabábamos a mano, dejábamos el Spectrum con el cassette y tenía una rutina, le dábamos al botón una vez, y otra, y otra, y así. Y comprábamos cajas que venían de 100 en 100 de cintas especiales que vendía Investrónica, especiales para grabar juegos. El *Yenght* y *Artist* de la primera edición era una cinta lisa, no era con cuadraditos, era un poco rugosa pero lisa. Las de recuadritos son las de Audio-2". Todo era tan incierto, tan iniciático, que uno podía contabilizar varios diseños de tipografías, todas ellas diferentes, entre ilustración de carátula, instrucciones, publicidad y lomo de la cinta. De hecho, el nombre del juego en esta primera edición contenía una errata: *Yenght* se convirtió por un tiempo en *Yength*, hasta que la edición en estuche distribuida por Erbe rectificó la confusión. Dinamic tenía entonces en su interior la semilla de algo grande. Eran los titubeantes (pero prometedores) primeros pasos de la que años después sería la productora de software líder en nuestro país. En 1984 sólo era una editora-programadora-productora de juegos condensada en tres adolescentes llenos de ilusión, unos indies que soñaban con ser algún día como aquellos programadores británicos de Imagine. Años más tarde no tendrían absolutamente nada que envidiarles.



» La cinta de *Yenght*, con su austera etiqueta y el tramado típico de Dinamic, "con rectangulitos".



» Las primeras ediciones de *Yenght* y *Artist*, vendidas por correo directamente desde la Mansión Dinamic.



FERNANDO SAN GREGORIO

CARÁTULAS A RITMO DE AERÓGRAFO

Los juegos que ilustró brillaron durante la Edad de Oro del soft español. Fernando San Gregorio firmó carátulas para Topo Soft y Dinamic, dos de las grandes de la época.

Por: Jesús Relinque "Pedja"





» *Double Dragon* fue la primera carátula que Fernando San Gregorio diseñó para videojuegos de ocho bits. La edición de lujo corrió a cargo de Dro Soft, que utilizó para la ocasión una caja grande en la que los hermanos Lee se recortaban sobre calles de fuego.

San Gregorio fue capaz de estampar su sello propio sobre diversas carátulas de videojuegos de los años ochenta. Hoy día, sus miras profesionales apuntan a otros ámbitos, dedicándose a diseñar interfaces de usuario y plataformas de comercio electrónico, pero echa de menos poder seguir explotando su faceta de ilustrador. "Aunque sigo haciendo trabajos de ilustración y diseño gráfico, es una pena que actualmente no se den las condiciones para trabajar más en proyectos tan interesantes como los de la época de los ocho bits", confiesa.

Nuestro principal objetivo con la presente entrevista no es otro que viajar hacia el pasado, así que dejemos el momento actual y regresemos a la época en la que los videojuegos tardaban un puñado de interminables minutos en cargar desde el cassette. ¿Cómo se introdujo Fernando San Gregorio en el universo de los microordenadores?

"En realidad, mi paso por el mundillo de las carátulas para videojuegos fue bastante corto y un poco tardío. Empecé a finales del 87, principios del 88, haciendo trabajos, para Dro y Dinamic. Luego 'me cambié' en el 89 hacia ERBE/Topo Soft. Fueron seis carátulas y media en total", comenta el ilustrador.

DINAMIC Y EL DEPORTE

El primer trabajo de Fernando fue la ilustración que *Double Dragon* llevó en su enorme caja cuando Dro distribuyó las versiones de ocho bits en nuestro país. Muchos recordamos con nitidez la pose de los hermanos Lee, con sus rostros iluminados por las llamas. Poco después, comenzó su relación con Dinamic, de la que surgieron las portadas de *Michel Fútbol Master* y *Aspar GP Master*. Todos estos trabajos tuvieron a un intermediario en común.

"Aunque visité las oficinas de Dinamic de la Plaza de España, no recuerdo haberme entrevistado nunca con los hermanos Ruiz. Quien contactó conmigo fue un diseñador gráfico -no recuerdo su nombre- de un estudio llamado 'Veintinueve-uno', encargado de hacer maquetaciones y diseño auxiliar para carátulas y anuncios de Dro y Dinamic. Supongo que encontró mi contacto en los anuarios de ilustración, referencia profesional habitual de la época, en los que yo aparecía. Mi relación con este intermediario tuvo luces y sombras. Por un lado, buscó alternativas profesionales a los artistas que realizaban las carátulas de la primera época, algo que propició que ilustradores de 'otros mundos' llegáramos a trabajar en ese ámbito. Por otro lado, la relación de trabajo dejaba mucho que desear: su actitud era un poco soberbia, recordando continuamente 'la gran oportunidad' que suponía para nosotros llevar a cabo tales encargos. No había posibilidad de recibir feedback de los desarrolladores, no se hacían contratos serios que tuvieran en cuenta los derechos de reproducción o la propiedad de los originales... El trato era poco profesional".

"La relación de trabajo enseguida empezó a deteriorarse, rompiéndose cuando no pude recuperar los originales de las ilustraciones. El original del *Double Dragon* probablemente se perdió en una fotomecánica y el de *Michel* se lo quedaron 'por la cara' los de Dinamic. Esto era muy grave para un ilustrador, ya que se perdía toda referencia a nuestro trabajo. Hoy día conservo el de *Aspar* debido a que pagué de mi bolsillo una diapositiva de gran formato para utilizarla como original de reproducción. Puedo decir que, si no hubiese contactado Paco Pastor ▶

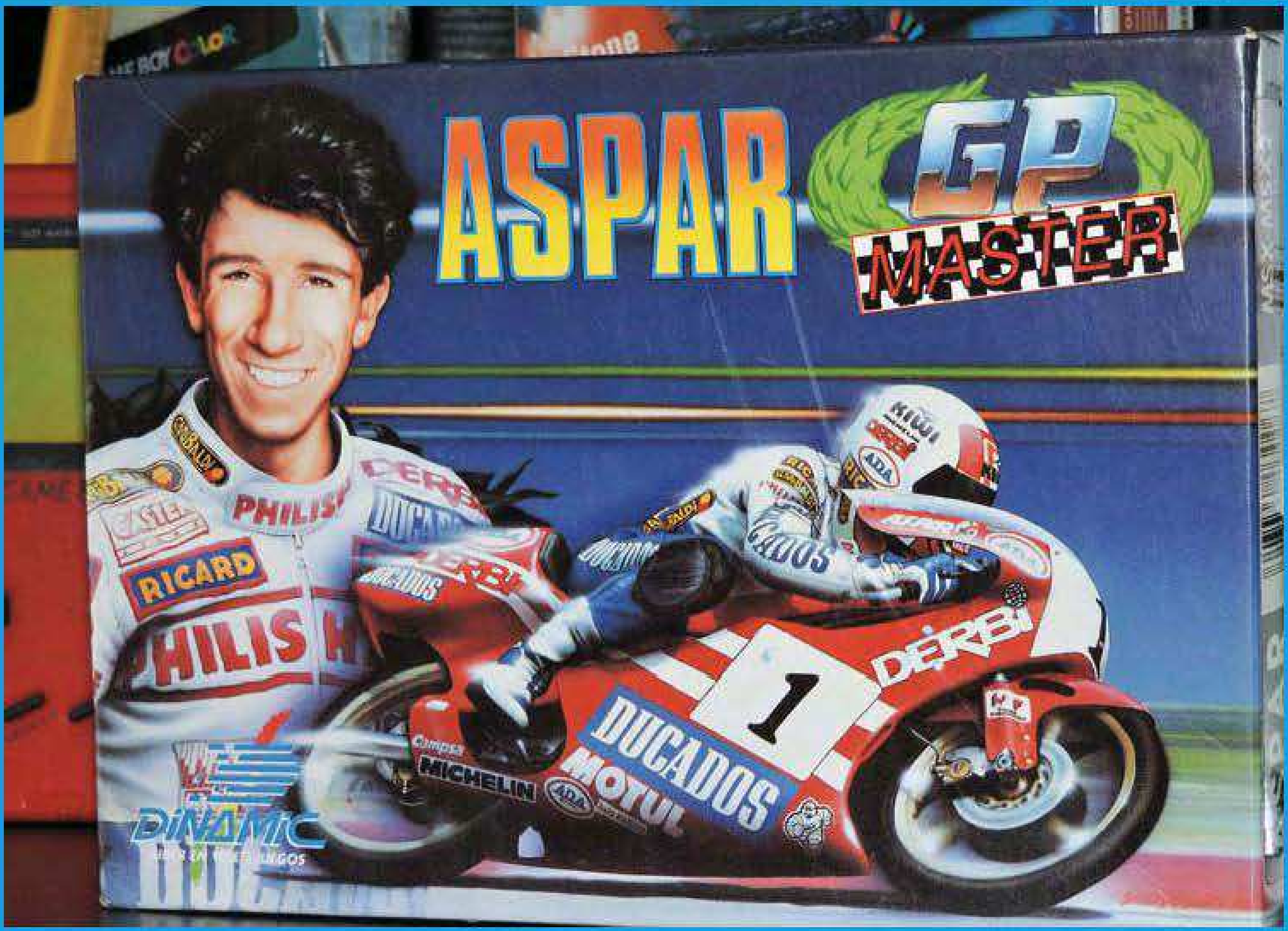
conmigo, probablemente habría dejado de trabajar en el mundillo tras acabar con Dinamic. Fue una experiencia similar a la que habían sufrido otros ilustradores profesionales que conocía, como Ramón G. Teja, que opinaban que hacer esas carátulas 'no merecía la pena'".

Tras relatar sus primeros recuerdos, San Gregorio adelanta lo que sería su siguiente etapa en la microinformática: ERBE Software.

LO MEJOR DE TOPO

"Paco Pastor contactó directamente conmigo. Todavía recuerdo que la primera reunión en sus flamantes oficinas de Serrano 240. Allí me pasé un rato pensando que aquel tío me sonaba de algo. Entonces caí en que era el cantante de Fórmula V. Todavía me provoca una sonrisa. En la reunión me preguntó si había hecho yo la cubierta de *Michel* para Dinamic y si tendría inconveniente en hacer algo similar para su *Butragueño 2*, que pretendían sacar al mercado más o menos a la vez. El hecho de que la relación con ERBE se planteó de una forma muy profesional, en contraste con mi experiencia con Dinamic, me llevó a aceptar el encargo".

El ilustrador acabaría firmando para ERBE cuatro carátulas, o tres y media, como él mismo dice: la mencionada de *Butragueño 2*, *Drazen Petrovic Basket*, el pack *Top By Topo*: una escena megalomaníaca de ciencia-ficción con una construcción plagada de referencias a las distintas portadas de los juegos del pack; el edificio superaba las cumbres del Himalaya, en las que un yeti se escondía en un risco situado en la esquina inferior derecha, y la inacabada *Mad Mix 2*. La historia que se esconde tras la imagen de la secuela del exitoso comecocos programado por Rafa Gómez tiene su miga: "fue un fallo mío resuelto con mucha imaginación por parte de Topo y *MicroManía*. Me avergüenza decir que me pudo el 'wishful thinking' al aceptar el encargo un mes antes de incorporarme como alférez en el cuartel del Ejército del Aire en Cuatro Vientos. Era una oportunidad para ilustrar un juego distinto a los de simulación de deportes. El tema del humor en un ambiente de terror gótico de *Mad Mix 2* era divertido y me hacía ilusión llevarlo a cabo. Sin embargo, tras terminar el dibujo final me di cuenta que no iba a poder terminar la ilustración antes de entrar en la fase de instrucción. Se lo comuniqué a ERBE y, tras el disgusto natural, se lo tomaron profesionalmente. El problema se convirtió en una campaña de difusión que implicaría a usuarios y lectores. En base al dibujo del que disponían -publicado a doble página en *MicroManía*- se creó un concurso para colorearlo. Así se salvaba de alguna manera la situación y, desde el punto de vista de la promoción, fue un éxito. Sin embargo, hubo algunos problemas, ya que sólo admitían dibujos sobre el papel original de la revista, que no tenía muy buena calidad. Aun así, se recibieron buenos dibujos y recuerdo que el que ganó -yo era parte del jurado- había hecho en su estilo algo muy parecido a lo que yo tenía en mente. También creo que hubo un problema de plazos con la fecha de publicación del juego y al final no se publicó el juego con la imagen ganadora. Una lástima".



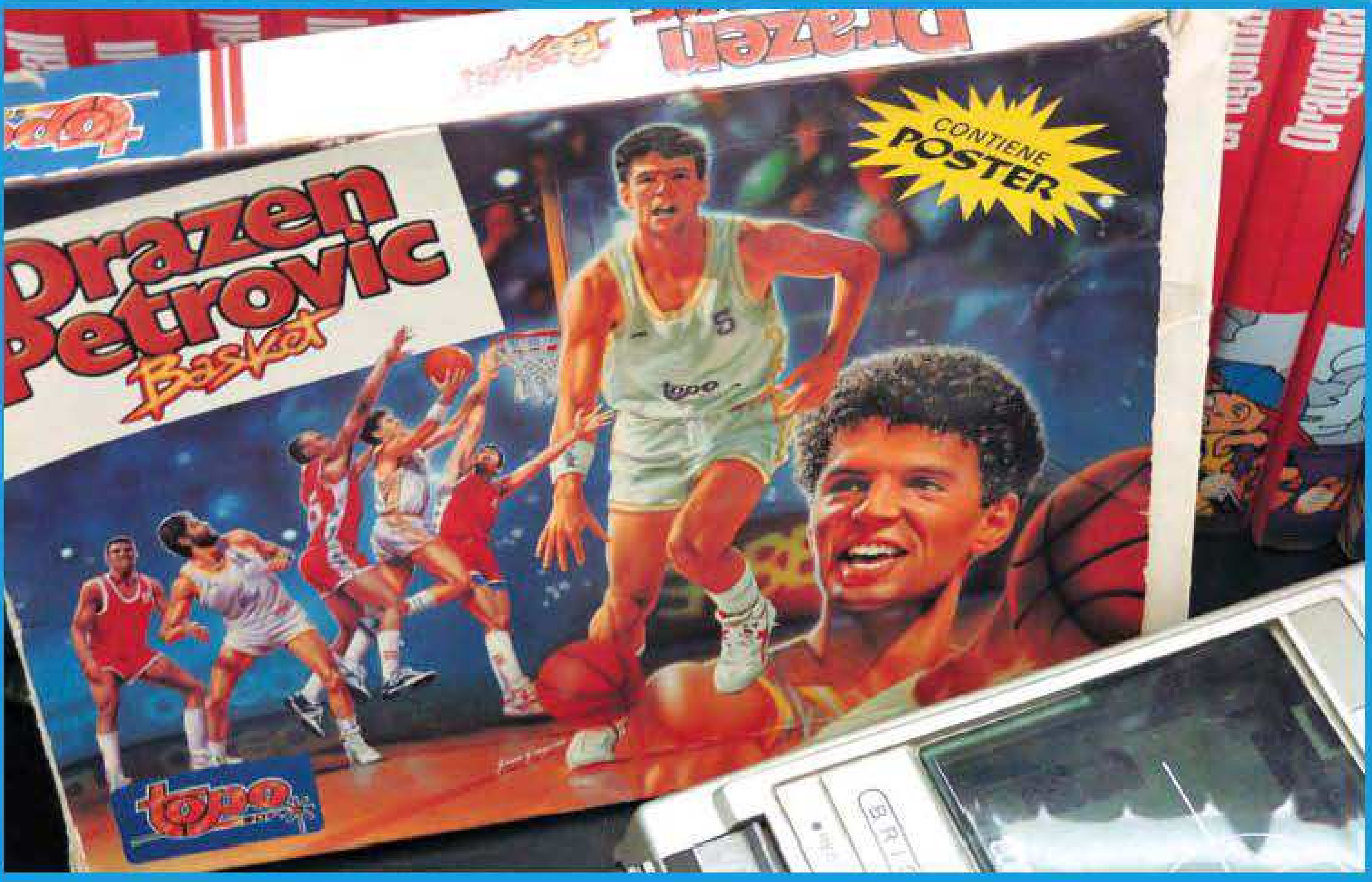
» *Aspar GP Master* fue uno de las ilustraciones que San Gregorio realizó para programas deportivos. Jorge Martínez Aspar sonreía en modo Profidén mientras su alter ego flexionaba las rodillas e inclinaba la moto para tomar una curva rasante.



» Carátula de la flamante edición de *Mad Mix 2 In The Ghosts' Castle*, publicada por Topo 30th Anniversary para Spectrum en 2018. Se utilizó la base de San Gregorio para bañarla posteriormente con una paleta rica en colores.

UNA TÉCNICA MUY PERSONAL

Si comparamos los trabajos de San Gregorio con los de artistas contemporáneos, como Luis Royo o el añorado Alfonso Azpiri, nos encontramos con técnicas de dibujo absolutamente distintas. Nos lo cuenta el propio ilustrador: "yo trabajaba principalmente para editoriales (libros y revistas) y publicidad, especializándome en ilustraciones descriptivas complejas y utilizando una variedad de técnicas, distintas según las características del trabajo. El planteamiento de los encargos para videojuegos era realizar un traba-



» Título polémico donde los haya, con cláusulas que cubrían el caso de que Petrovic abandonase el Real Madrid antes de tiempo. El jugador con barba era Fernando Martín, que tuvo que ir de incógnito debido a su relación con Dinamic.

jo que destacara entre lo que se hacía, que 'ayudara' a la imaginación del jugador, que sirviera no sólo para la carátula, sino para cualquier tipo de promoción impresa y, más o menos explícitamente, que vendiera el videojuego por la portada. Eso me llevó a no tomar como referencia lo que se solía hacer por aquí y a intentar conseguir imágenes con una calidad del estilo de los carteles de cine de la época, como los de Drew Struzan o la de ilustradores japoneses de publicidad. Así, utilicé una técnica mixta de acrílico con aerógrafo, que estaba en ese momento en el punto álgido de su evolución".

muy 'curradas", sino que es más importante el desarrollo, o incluso, la creación de una historia, con sus personajes, ambiente, etc. En esa época, si no me equivoco, Alfonso Azpiri utilizaba una técnica de acuarela -o similar- con pincel, y sólo usaba el aerógrafo para rellenar fondos o sombrear formas generales. Esto, unido a que probablemente trabajaba en tamaños relativamente pequeños me hacen suponer que le llevaría bastante menos tiempo realizar cada trabajo".

"¿Cuál es mejor? Cada técnica tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Yo creo que los estilos son en cierto modo complementarios: hay

SE REQUIEREN TALENTO, OFICIO Y UN CORRECTO PLANTEAMIENTO PARA CONSEGUIR BUENOS RESULTADOS

"El aerógrafo permite realizar imágenes con un aspecto muy realista, si sabes 'domarlo', y crear efectos de luz, trasparencia o movimiento difíciles de lograr con pincel. Pero hacer una ilustración de esta envergadura llevaba entre 3 y 5 semanas de trabajo y se hacía grande –entre 50x70 y 100x70 cm– para obtener buen detalle en todos los tamaños de reproducción. También requería oficio y planificación ya que, antes de la edición digital, corregir errores, tonos o introducir cambios de última hora era bastante complicado. Por todo eso hoy en día ya no se suele usar esta técnica, y este tipo de imágenes se terminan llevando a cabo en Photoshop partiendo de dibujos escaneados, fotografías o 3D".

"En mi opinión, creo que Azpiri y otros como Juan Giménez pertenecían más al mundo de los dibujantes de cómic. Creo que en ese ámbito no se pretende tanto crear ilustraciones individuales juegos a los que les va más el look 'cómic' –tipo fantasía– y a otros más un estilo realista –tipo simuladores–. En cualquier caso, es bueno que haya diversidad".

LA ANÉCDOTA DE FERNANDO MARTÍN

Tantos años trabajando en el mundillo dan para muchas anécdotas. Una de las más curiosas de cuantas nos relató Fernando ocurrió durante la gestación de *Drazen Petrovic Basket*. Hay que recordar que, en la época, cuando se gestionaba un videojuego deportivo, los derechos de imagen de los deportistas los gestionaban sus managers personales y no los equipos a los que pertenecían. Esto obligaba a vestirlos con la equipación de la selección de fútbol o incluso de un falso equipo de baloncesto. Cuando Pastor le encargó a San Gregorio la cubierta de Petrovic, que por aquel entonces jugaba en el Real Madrid, insistieron en que no podía aparecer con la referencia a su equipo, de igual manera que el equipo oponente no debía ser identificable. "De lo que no recuerdo que me advirtieran –recuerda Fernando–, ni yo tampoco me di cuenta, es de que Fernando Martín había cedido sus derechos ¡a la competencia! y ya existía un juego de baloncesto de Dinamic con su nombre. Pero yo lo incluí en el dibujo en el equipo de Petrovic. Cundo entregué la ilustración, ERBE se dio cuenta de la 'cagada'. Así que ese es el motivo de que Martín aparezca con barba, pelo rizado y nariz aguileña en la versión final 'arreglada'. Espero que mi tocayo me perdone, allí donde esté".

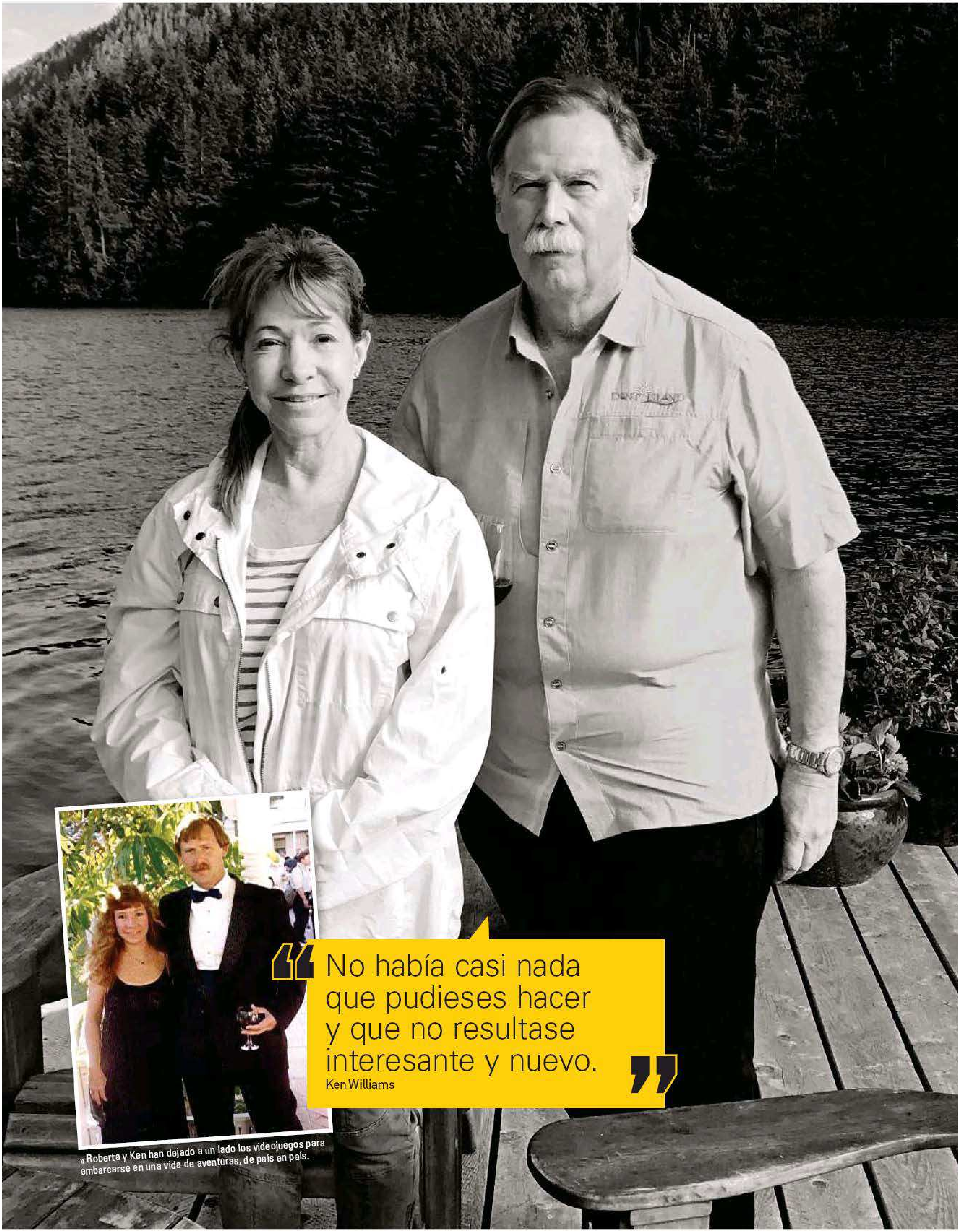
TIEMPOS PRETÉRITOS

Lo cierto es que, como casi todo lo que contamos en *Retro Gamer*, aquello pasó hace mucho tiempo. Hoy día, el arte de las carátulas ha perdido ese toque mágico y artesanal. Al respecto de las portadas actuales, Fernando opina que "lo importante no es la técnica, sino que sean ilustraciones originales, que cumplan bien su propósito y que estén realizadas con la calidad mejor posible. Se requiere talento, oficio y un buen concepto y planteamiento para conseguir resultados que destaquen y que logren enganchar a quien las ve. También, tanto antes como ahora, se requiere inversión y esfuerzo por parte del ilustrador... todo eso hace que las buenas carátulas tengan un gran valor. En mi opinión, el factor más importante, que determina que una carátula sea buena, es que la gente que las ve las llega a recordar positivamente con el paso del tiempo". Nosotros estamos de acuerdo con Fernando San Gregorio, y no tenemos dudas en señalar que sus carátulas no sólo fueron buenas, sino inolvidables. ✱



» *Mad Mix 2, en el castillo de las fantasmas*, salió publicado por Topo en caja de cartón grande.

Desde Retro Gamer agradecemos a Fernando San Gregorio su colaboración.



» Roberta y Ken han dejado a un lado los videojuegos para embarcarse en una vida de aventuras, de país en país.

> No había casi nada que pudieses hacer y que no resultase interesante y nuevo.
>
> Ken Williams



KEN WILLIAMS

Ken Williams y su esposa, Roberta, fundaron Sierra Entertainment, compañía responsable de algunos de los desarrollos más importantes de la historia de los videojuegos, tanto a nivel creativo como técnico. Hablamos con Ken sobre aquellos primeros años.

Nacido en 1954, Ken Williams fue a la universidad con tan solo 16 años para estudiar física. Cinco días tras su 18 cumpleaños se casó con su amor desde el instituto, Roberta, y decidía dejar la universidad para estudiar programación, trabajando en el sector de los servidores informáticos. Ken trabajó tanto como pudo antes de mudarse, con Roberta, al rural Yosemite de 1979, donde empezaron a desarrollar juegos caseros. Su compañía, On-Line Systems, terminaría creciendo hasta convertirse en Sierra Entertainment, empresa con más de 1.000 empleados y uno de los principales desarrolladores a nivel mundial. Aunque Sierra fuese vendida en 1996, Ken siguió trabajando en videojuegos y tecnología hasta que se jubiló para dar la vuelta al mundo con Roberta y su yate.

¿Qué te hizo empezar con la informática? ¿Cómo era la programación de servidores en sus inicios?
¡Cuando empecé a tocar ordenadores, ese mercado acababa de empezar! Mi primer trabajo como programador consistía, literalmente, en enchufar cables para programar la computadora. Después tuve otro trabajo programando máquinas perforadoras y otro como operador colocando cintas. En ese momento tenía tendencia a hinchar mi currículo y cambiar de trabajo a la que veía la posibilidad de sacarme un dólar extra. Me funcionó. Pude graduarme desde el fondo de la pila de ingenieros del software hasta una posición mucho más buscada de especialista en servidores (tiempo compartido y terminales para servidores mainframe IBM) en muy poco tiempo.

¿Cuándo conociste a Roberta?
Fue en el instituto. Yo solo tenía 16 años. Estábamos en una cita doble con otra pareja, salvo por el hecho que yo estaba con otra chica y Roberta con un amigo mío. Meses más tarde, cuando mi amigo rompió con ella, le pedí su número de teléfono. Nos casamos tan solo cinco días después de cumplir los 18. Mis padres pensaban que nuestro matrimonio no iba a durar. ¡Pero duró!

¿Cuándo os decidís a fundar vuestra propia empresa, On-Line Systems, y a desarrollar vuestro primer juego, *Mystery House*?
En los 70, Roberta y yo vivíamos en Burbank, California. Yo trabajaba como autónomo para muchas empresas en el área de Los Angeles, programando servidores mainframe. Alrededor de 1979, Apple lanzó el Apple II y Radio Shack el TRS-80, los primeros ordenadores personales. Queríamos



» [Apple II] *Mystery House* fue el primer juego de Ken y Roberta Williams y se convirtió en gran éxito para la pareja.

encontrar una forma de sustento económico para poder vivir "en el bosque". Teníamos esa idea de coger a nuestros hijos y mudarnos a una cabaña en las montañas. En perspectiva, era muy mala idea, pero es el motivo por el que se fundó Sierra.

¿Qué hizo que os mudaseis y cómo fue el trabajo en esos primeros juegos?
Roberta y yo teníamos esa idea ingenua de que vivir en el bosque sería bueno para nuestros críos. No fundamos Sierra para "hacer dinero". Ciertamente también lo quería, pero el pensamiento dominante en ese momento era salir de Los Angeles y criar a nuestros hijos en un entorno más seguro y sano. No salió como creíamos. Nos mudamos a un pueblo pequeño, pero resultó un mal sitio para nuestros hijos por multitud de razones. Si tuviese que volver atrás, cambiaría varias cosas. Los mayores problemas fueron el acceso al talento (era difícil convencer a los buenos ingenieros de mudarse) y se

ÉXITOS SELECTOS

JUEGOS

- **MYSTERY HOUSE** (1980) APPLE II
- **HI-RES ADVENTURE #2: THE WIZARD AND THE PRINCESS** (1980) APPLE II
- **HI-RES ADVENTURE #0: MISSION ASTEROID** (1981) APPLE II, ATARI 8-BIT, COMMODORE 64
- **HI-RES ADVENTURE #5: TIME ZONE** (1981) APPLE II
- **HI-RES ADVENTURE #4: ULYSSES AND THE GOLDEN FLEECE** (1981) VARIOS
- **THRESHOLD** (1981) APPLE II, ATARI 400/800
- **HI-RES ADVENTURE #3: CRANSTON MANOR** (1981) APPLE II
- **MOUSKATTACK** (1982) APPLE II, ATARI 8-BIT
- **THE DARK CRYSTAL** (1983) APPLE II, ATARI 8-BIT
- **HI-RES ADVENTURE #6: THE DARK CRYSTAL** (1983) APPLE II, ATARI 8-BIT
- **KING'S QUEST** (1984) VARIOS
- **KING'S QUEST II: ROMANCING THE THRONE** (1985) VARIOS
- **SPACE QUEST I** (1986) VARIOS
- **THE BLACK CAULDRON** (1986) VARIOS
- **LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS** (1987) APPLE II, PC
- **3-D HELICOPTER SIMULATOR** (1987) PC
- **POLICE QUEST: IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL** (1987) VARIOS
- **KING'S QUEST IV: THE PERILS OF ROSELLA** (1988) VARIOS
- **MANHUNTER: NEW YORK** (1988) VARIOS
- **POLICE QUEST II: THE VENGEANCE** (1988) VARIOS
- **HERO'S QUEST: SO YOU WANT TO BE A HERO** (1989) VARIOS
- **CODENAME: ICEMAN** (1989) VARIOS
- **KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER** (1990) PC, NES
- **CONQUESTS OF CAMELOT: THE SEARCH FOR THE GRAIL** (1990) VARIOS
- **QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE** (1990) PC, AMIGA
- **SPACE QUEST IV: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS** (1991) VARIOS
- **CASTLE OF DR. BRAIN** (1991) VARIOS
- **SPACE QUEST IV: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS** (1991) VARIOS
- **ECOQUEST: T HE SEARCH FOR CETUS** (1991) PC
- **POLICE QUEST 3: THE KINDRED** (1991) PC, AMIGA
- **THE DAGGER OF AMON RA** (1992) PC
- **FREDDY PHARKAS: FRONTIER PHARMACIST** (1993) PC, MACINTOSH
- **GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS** (1993) PC
- **PHANTASMAGORIA** (1995) PC
- **THE REALM ONLINE** (1996) PC
- **HALF-LIFE** (1998) PC

convirtió en un pueblo-empresa. Teníamos 500 trabajadores en un pueblo de 5.000. Nuestros hijos sufrieron maltratos en el colegio. Pensarías que sería al revés, pero no.

¿Cuáles fueron los elementos más revolucionarios de *Mystery House*?
La mayor innovación de *Mystery House* fue ¡todo! La industria era nueva. No había casi nada que pudieses hacer y que no resultase interesante y nuevo. No teníamos competencia. El mayor reto era técnico, de herramientas de desarrollo. No había editores gráficos, programas de animación, paquetes de subrutinas, compiladores: todo lo que hacíamos era un reto. Tuvimos que crearlo todo nosotros mismos; editores de animaciones, programas de dibujo... incluso nuestro compilador y lenguaje.

¿Os sorprendieron los más de 10.000 pedidos de *Mystery House*?
Nunca hubiese soñado semejante éxito con *Mystery House*. Sólo hice el juego para satisfacer a Roberta. Cumplir con los pedidos fue apabullante. ¡Y responder las llamadas! Enseguida contratamos a gente. Fue una época increíble.

¿Os sorprendió que un juego desarrollado en tres meses por dos personas fuera tan exitoso?
Sí, ¡pero la inexistencia de competencia era una ventaja importante! Había tan pocos productos en el mercado que los minoristas querían nuestro producto. Los vendedores estaban ansiosos por vender.

¿Cómo sobrevivisteis al crash de 1983?
Fue por el trato con IBM y el dinero que nos supuso, o habríamos desaparecido. Dicho esto, tampoco teníamos todos los huevos en el mismo cesto. El mercado del videojuego en ordenador bajó pero no llegó a colapsar. Así que seguimos vivos porque nos concentramos en los juegos de ordenador.

¿Fue el encargo de IBM un hito en vuestro crecimiento?
Completamente. IBM nos aportó dinero, publicidad gratuita y credibilidad. Pero, en realidad, fue Radio Shack quien nos puso en el mapa. El Tandy 1000 fue un éxito y nuestros juegos eran perfectos para él. Hicimos una fortuna vendiendo juegos para Tandy 1000 en tiendas de Radio Shack.


» [PC] *King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder!* vendió 500.000 copias, récord durante tres años.

¿Cómo creció la compañía hasta convertirse en la duodécima mayor empresa de software en 1983, valorada en 12,5 millones de dólares?
Hay un dicho que dice que "una marea que sube eleva todos los barcos". Estábamos en el sitio adecuado en el momento adecuado. Los ordenadores despegaban. Mirando atrás, veo que no éramos especialmente brillantes o creativos. Éramos chavales haciendo juegos y pasándolo bien, en un momento en el que la industria del ordenador doméstico explotaba. Ayudó que tuviese ansia de emprendedor y que capturase tanto mercado como pude.

¿Hubo un gran cambio en la elaboración de *King's Quest*? ¿Se vivió como una progresión natural?
A medida que el mercado crecía y lo hacía la competencia, el presupuesto para cada juego y el tamaño de los equipos también lo hacía. Además, una de mis obsesiones en ese momento era que Sierra debía innovar con cada juego que se producía. Siempre teníamos que hacer algo que nadie hubiese hecho antes. La tecnología cambiaba cada mes. Los ordenadores eran cada vez más rápidos y avanzaban en gráficos y sonido. Teníamos que hacer avanzar el estado del arte.

¿En tu opinión, cuál fue el mayor impacto que supuso la saga *King's Quest* para la industria?
Roberta, mi esposa y diseñadora de *King's Quest*, entendió mejor que nadie en nuestra empresa la



» Sierra tenía su propia revista interna.





CINCO HITOS



MYSTERY HOUSE (1980)

■ Este fue el primer juego de aventura, diseñado por Roberta Williams y programado por Ken. Mediante comandos, el jugador debía resolver un asesinato en una mansión victoriana. La pareja lo produjo en un mes y vendió 10.000 copias.



KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN (1984)

■ Este fue el primer título construido con el motor AGI (Adventure Game Interpreter). El diseño fue de Roberta y muestra gráficos en falso 3D que permiten a los jugadores interactuar con los diversos entornos del juego.



LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (1987)

■ Esta saga se hizo famosa por su humor y tono picantón. Siguiendo los intentos de Larry para ligar, muestra la predisposición de Ken a tomar riesgos con sus juegos.



QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE (1990)

■ Este juego basado en texto es un híbrido entre aventura y rol único. La elección de clase daba a los jugadores distintas opciones de resolución de problemas, mientras grandes eventos iban ligados al reloj interno del juego.



PHANTASMAGORIA (1995)

■ Esta película interactiva ocupaba siete CD-ROM; con 25 actores, 1.000 fondos y un equipo de producción de 200 personas. Pese a la controversia sobre la violencia que mostraba fue un éxito, facturando $12 millones en su primer fin de semana.

importancia de cuestionar lo establecido en cada entrega. En cada juego quería incluir nueva tecnología o nueva interfaz. La gente compraba los juegos no sólo para ver qué les pasaba a los personajes, sino para ver lo que era nuevo. Los *King's Quest* de Roberta siempre marcaron el estándar de la interfaz de usuario y su tecnología, que después trasladaban hacia el resto de nuestros productos.

¿Cuál era la filosofía de Sierra sobre los juegos de aventuras?
Siempre he usado la idea de la tienda de libros como estrategia de desarrollo. Les decía a nuestros desarrolladores que fuesen a librerías y buscasen categorías narrativas que vendiesen bien, pero que no estuviesen explotadas en ordenador. ¿Crimen? ¿Comedia? ¿Romance? ¿Fantasía? Quería tener productos dirigidos a todos esos demográficos que funcionaban en otras industrias.

¿Cómo era el proceso de presupuesto, diseño y producción de los proyectos más grandes?
Usábamos algunas fórmulas que tenía. Por ejemplo, siempre quise creer que podíamos conseguir pedidos adelantados que supusieran cinco veces el coste de desarrollo (en facturación). Así, si pensábamos vender 50.000 copias a $25 ($1.25 millones) entonces no podíamos gastar más de $250.000 en desarrollo. Si no salían los números, no financiábamos el proyecto. Teníamos una organización dedicada al estudio de mercado y a estimar la demanda. Nuestros desarrolladores exponían sus ideas y justificaban por qué creían que había mercado. Los presupuestos mayores iban a los desarrolladores con un historial de éxito.



¿Quiénes eran vuestros principales competidores a mediados- finales de los 80?
Brøderbund, LucasArts, Microsoft, Electronic Arts. En esa época ya había muchas empresas intentando alcanzarnos.

> "Me gustaba buscar y encontrar a gente que pareciese tener alguna pasión."
> Ken Williams

¿Y qué pensabas de LucasArts?
¡Lucas sacó algunos juegos increíbles! Pensábamos que nos atrapaban y nos preocupaba. Tenían excelentes títulos.

¿Alguno que sobresaliese en particular?
Todos los productos de LucasArts eran increíbles. En serio, me preocupaba. Recuerdo *Loom*, y la integración de las pistas musicales dentro del juego; pensé que aquello era muy innovador.

¿Era difícil estar al día a nivel tecnológico o eran las innovaciones aire fresco para ti?
La tecnología era nuestra amiga. Éramos buenos manejándola y teníamos buena base de código. Nos sentíamos orgullosos de poder con todo y hacer posible lo imposible. El cambio rápido tecnológico fue lo que nos permitió seguir en la primera línea.

¿Qué hacia a los motores AGI y SCI especiales; qué los hacía únicos?
Ambos lenguajes fueron construidos desde cero para ser portables entre plataformas (sistemas operativos y hardware) y específicamente para juegos; con motores de animación y sonido incluidos. El gran salto de AGI a SCI fue que SCI era orientado a objetos, algo insólito en esa época. Parte de la fórmula del éxito fue que nuestras herramientas nos permitían ser más rápidos que la competencia.



» Ken y Roberta posando para una foto publicitaria en los inicios de la vida de Sierra On-Line.

¿Cómo encajaba *Leisure Suit Larry* en vuestra gama de títulos?
LSL apareció de mi visión de que estábamos en el "negocio del entretenimiento", no en el de "juegos de ordenador". Me parecía obvio, viendo la televisión y el cine, que existía un nicho importante de gente que pedía humor picante. Larry era innovador sólo si se miraba desde la perspectiva de juego de ordenador.

¿Cuál era vuestra estrategia de adquisición de talento y cómo formabais a vuestra gente?
Me gustaba buscar y encontrar a gente que tuviera alguna pasión. Pensaba que la pasión no se puede falsear. Así que definía un mercado objetivo y buscaba a alguien que pareciese sentir pasión sobre esa categoría. Jane Jensen vivía y respiraba *Gabriel Knight*. Llevaba la historia dentro y le apasionaba contarla. Para ella no era un trabajo; era su vida. Mi objetivo era encontrar gente como ella y darles control creativo total y un equipo para alcanzar su visión. Y yo me iba.

¿Cómo era la relación de trabajo con Roberta durante los años dorados?



» [PC] Ken aprobó la publicación del *Half-Life* de Valve, pese a sus reservas sobre el género y su violencia.

> **"En ese momento no sabíamos hasta qué punto estábamos haciendo historia"**
> Ken Williams



» Ken, con Roberta, antes de que el icónico bigote dominara su rostro.

Trabajar con familiares es siempre complicado. A lo largo de la historia de Sierra se dijo que Roberta había recibido trato de favor. En realidad, lo recibió, pero fue porque sus juegos eran buenos y vendían bien. Era una discusión circular. ¿Vendían bien porque tenía los mejores ingenieros, artistas y marketing o vendían bien porque era una buena diseñadora? Dependía de a quién preguntabas. Yo nunca tuve dudas. Los juegos vendían porque diseñaba excelentes juegos.

¿Que pensabais en el inicio de Internet y qué tal fueron los experimentos sobre la red?
Notarás que nuestro nombre era "Sierra On-Line". Siempre me fascinó el "online" y los juegos TSN (The Sierra Network) fueron mi proyecto favorito.

¿Qué filosofía había tras algo tan rompedor?
Considero que TSN fue lo más grande que hice nunca. Estábamos volando con simuladores y haciendo multijugador años antes de que se inventase Internet. ¡Fue increíble! Si hubiésemos seguido con TSN, hubiese podido ser una gran compañía.

¿Qué crees que podría haber sido de TSN y cuál era tu ambición original?
TSN se basaba en una misión simple: "¿Y si pudiese inventar algo con lo que mi abuela pudiese jugar al bridge 24 horas al día y siete días a la semana?" Así creció la idea. El nombre original era "Constant Companion" (Acompañante Constante). Más tarde lo expandimos para dirigirlo a todo el mundo y para que fuese una comunidad online masiva y multijugador.

¿Cuál era tu característica favorita de TSN?
Era la interacción con otra gente y la idea de jugar a rol con un personaje. Si querías ser un elfo, podías serlo. Era anónimo. Podías ser alguien distinto y eso era lo todo lo que el mundo sabría de ti. Ahora es algo habitual, pero no entonces.

¿Qué eventos consideras que fueron hitos en el crecimiento de TSN?
Momentos que sobresalen son cuando hicimos la primera prueba con 75 abuelos, de más de 80 años de media, que nunca habían usado un ordenador. Sólo teníamos juegos de cartas, pero se enamoraron de ellos. Nuestros servidores no hacían más que sobrecalentarse pero ellos no se quejaban. Sólo seguían marcando y esperando. ¡Fue algo absolutamente nuevo y divertido! Recuerdo el primer encuentro de fans de TSN. Centenares de personas aparecieron e incluso tuvimos una boda. ¡Increíble! Recuerdo nuestro primer simulador de vuelo. Era la primera vez que aviones se enfrentaban en un mundo virtual. Era una pasada y lo hacíamos con módems de 2400 baudios. Asombroso.

¿Y porqué terminó fracasando? ¿Por qué no seguiste con ello?
TSN fracasó porque nos unimos a AT&T. Internet estaba empezando y AT&T quería que TSN fuera reescrito para soportar Internet. El jefe de TSN era leal a AT&T y mi percepción es que se volvió hostil a Sierra. Era un tío corporativo en traje que encajaba mucho mejor en la cultura de AT&T. Así que yo perdí el control de TSN a todos los efectos y se hundió en la burocracia corporativa. En vez de una empresa rápida y móvil se convirtió en un dinosaurio manejado por una corporación. Murió el día que nos asociamos con AT&T.

¿Nos puedes explicar cómo fue creciendo vuestro negocio en los 90? ¿Qué nivel de éxito cosechasteis en el mercado internacional?
Fracasamos en Japón pese a intentarlo mucho. El problema principal era que los PC basados en Microsoft no se usaban para jugar en Japón. Existían algunos clones japoneses, pero nuestros juegos no funcionaban en ellos. En Europa, mucho mejor. Compré una compañía francesa llamada Coktel Vision y permití que su CEO se encargase de Europa. Era muy buen tío y nos ayudó a convertir Europa en un gran porcentaje de nuestros ingresos.

¿Sentías que esperabais que la tecnología se adaptase a vuestras ideas u os encontrabais intentando adaptaros a la tecnología?
Alguien me dijo que para liderar una industria necesitas liderarla de verdad. Ignoraba al 100 por 100 lo que hacía el resto y animaba a nuestro equipo a no mirar a la competencia. En su lugar, usábamos nuestro tiempo para pensar en las tecnologías emergentes y sus posibilidades, así como cómo podríamos usar nuestros juegos para poner esa maquinaria a prueba. Éramos líderes, no seguidores.

¿Qué opinas del atrevido y revolucionario *Phantasmagoria*?
¡*Phantasmagoria* era asombroso! Desafortunadamente, *Phantasmagoria II* fue diseñado por otro que no fue Roberta y fracasó, destruyendo la categoría entera. Si *Phantasmagoria II* hubiese sido un producto distinto, probablemente tendríamos juegos como *Phantasmagoria* a día de hoy que formarían una industria multimillonaria. Había algo mágico ahí. Pero no siguió.

Con juegos como *Mortal Kombat*, en los 90 hubo fuertes campañas contra el contenido adulto en los juegos. ¿Recibisteis mucho rechazo sobre vuestros títulos más adultos?
Tuvimos muchos problemas manteniendo a *Phantasmagoria* y *Leisure Suit Larry* en las estanterías de sitios como Wal-Mart. El original *Softporn Adventures* se relanzó como *Leisure Suit Larry* parcialmente para evitar problemas y rebajar el tono. También tuvimos problemas con la violencia en sitios como Alemania, que originalmente prohibió algunos de nuestros simuladores de vuelo.

A nivel personal, tenía dudas con los juegos violentos. Los juegos picantes nunca me preocuparon (incluso publicamos una línea de Playboy) pero nunca me sentí cómodo con juegos en los que disparabas a representaciones de personas reales. Me



» [Amiga] *Castle of Dr. Brain* retaba a los jugadores a escapar de un castillo solucionando puzles complejos.

preocupaba que los chavales fueran demasiado jóvenes para distinguirlo. Dicho esto, tenía la responsabilidad de hacer mi trabajo y publiqué *Half-Life* y otros juegos, aunque nunca estuve totalmente cómodo con su impacto en la sociedad.

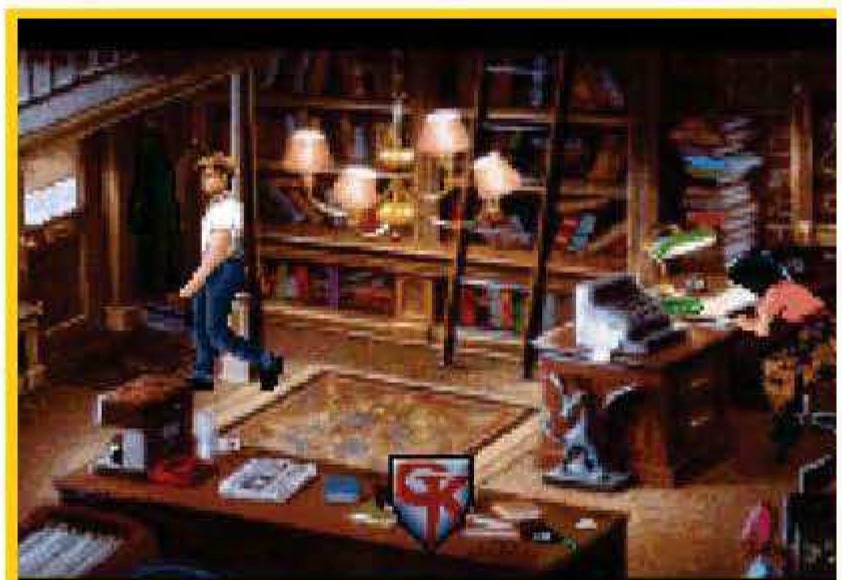
¿Puedes hablarnos de la venta de la compañía y de qué hicieron mal los compradores?
Mi responsabilidad como CEO era satisfacer a los accionistas. Recibimos una oferta atractiva por la compañía. Era una en la que pensaba que tanto el pago como el futuro de la compañía era interesante. Desgraciadamente, no fue así. Las promesas que se hicieron con la adquisición no se respetaron y se estableció una estructura directiva en la que no creía. Para mí fue mejor marcharme que quedarme a intentar convencer a la gente que las cosas iban por mal camino. *Half-Life* se publicó mientras estaba allí. Incluso en eso la cagaron tras la venta, liberando el título a Valve: no sé por qué ocurrió.

¿Como resumirías el legado de tu compañía?
Tuvimos mucha suerte de estar en el sitio adecuado en el momento adecuado. En ese momento no sabíamos hasta qué punto estábamos haciendo historia y la cantidad de cosas increíbles que estábamos haciendo. Fue una experiencia inolvidable. ¡Ojalá pudiese volver atrás en el tiempo y hacerlo de nuevo!

¿Qué piensas del actual resurgir de los juegos de aventura?
No he seguido la industria. A veces, desearía seguir en la industria porque hace tiempo que no veo nada que me coja por sorpresa. En Sierra ése siempre fue nuestro objetivo: mostrar a la gente cosas que no hubiesen visto todavía.

Cuéntame sobre tu vida actual.
Roberta se cree Indiana Jones. Le gustan las aventuras. Yo prefiero programar. Por lo tanto, ella controla nuestras vidas y me fuerza a salir de mi zona de confort. Hemos dado la vuelta al mundo en nuestro pequeño barco y he escrito varios libros de navegación. En el camino hemos pasado por más de 25 países y lo hemos pasado muy bien.

¿Dónde estáis ahora?
Estamos en Cabo San Lucas, Mexico. Hemos vivido en Mexico al menos un tercio del año durante los últimos 20 años. ¡Nos encanta!



» [PC] La creadora de *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*, Jane Jensen, "vivía y respiraba para *Gabriel Knight*" según Ken.

AHORA PREGUNTAS TÚ

Así respondió Ken a las preguntas de los lectores de la RG inglesa

MERMAN: ¿Cómo se involucró Disney en la serie de juegos educacionales de Sierra con sus personajes?

Hubo guerras creativas durante todo el desarrollo de los productos relacionados con Disney. Nuestra gente pensaba que ellos no entendían la interactividad y cómo producir un buen juego, y ellos creían que nosotros no entendíamos sus personajes. El mayor problema fue que la gente de Disney quería diseñar los juegos y nuestra gente también. Tuvimos que forzar la colaboración y nunca hubo química. Roberta hizo algunos de los juegos bajo la condición de poder ignorar a la gente de Disney. Los juegos salieron bien y me siento orgulloso de ellos, pero fueron un reto gigantesco para ambas partes.

KIWIMIKE: ¿Existe algún desarrollo tecnológico del que te sientas especialmente orgulloso de haber introducido en la industria del ordenador y del videojuego?

TSN y el uso del online en los juegos es mi gran logro. ¿Juegos online masivos y multijugador, cinco años antes de internet en las casas? ¿Cómo no voy a estar orgulloso de ello? Nuestro equipo hizo cosas increíbles e imposibles mientras lo pasaba bien.

PARANOID MARVIN: ¿Pensaste en algún momento en la posibilidad de llevar un juego al cine?

Siempre lo quise, pero nunca lo conseguí. Si hubiese aguantado unos años más, estoy seguro de que hubiese terminado ocurriendo. Durante años, intenté comprar los derechos de *Leisure Suit Larry* a los nuevos propietarios de Sierra. Pensé que sería una película de animación genial. Cuando vi la película *Spaceballs*, pensé que era *Space Quest* pasado a la pantalla grande. Estoy seguro que alguien del equipo creativo había jugado a *Space Quest*.

ANTSBULL: El motor AGI marcó un antes y un después para la industria y costó mucho dinero: ¿supuso un riesgo para Sierra?

En ese momento, no había herramientas de ningún tipo para el desarrollo de software. AGI no era sólo un lenguaje de programación; también era animación y sonido, con las herramientas que el desarrollador requería para un juego. El objetivo de AGI era reducir el coste de desarrollo empoderando a los desarrolladores, artistas y músicos para que hiciesen su trabajo de forma eficiente, y para proveer independencia de plataforma. Necesitaba crear ese nivel de abstracción entre el juego y el resto.

MERMAN: ¿Existe algún juego inacabado o no lanzado que la gente no conozca?

¡Buena pregunta! Hubo demos que nunca salieron a la luz. Al Lowe hizo un juego, *Capital Punishment*, que era un juego de acción sobre política. Era muy gracioso pero nunca salió.

RETROMARTIN: ¿Qué hubo detrás de la decisión de hacer *Police Quest* estrictamente procedural?

Los primeros *Police Quest* fueron diseñados por Jim Walls y creo que él quería que el jugador actuase como un oficial de policía. Más tarde, trabajó con Daryl Gates, antiguo jefe de la policía de Los Angeles. Gates es considerado el padre de las tácticas de los SWAT. El objetivo del equipo para el juego era hacer un "simulador de policía" y no un "juego de policías".

PARANOID MARVIN: ¡Solías morir muchas veces en las aventuras de Sierra! ¿Era intencional?

[Sonríe] ¡Sí! Seguro que lo era.

PANTALLA FINAL



STREET FIGHTER: THE MOVIE. - FINAL DEL CAPITÁN SAWADA

» En 1994, Ryu y sus amigos seguían arrasando en los recreativos de todo el planeta. Por supuesto, Hollywood no tardó en llamar a la puerta de Capcom, dando como resultado una de las mejores comedias de la historia. Y para rizar el rizo, Van Damme, Minogue y Juliá acabaron protagonizando su propio videojuego. Dentro se coló un extraño personaje...

01



» Nos hemos acabado el juego con Sawada. ¿No le recuerdas de los juegos de *Street Fighter*, verdad? Es porque fue una creación de Steven E. de Souza, el guionista y director del film. Tampoco es que tuviera mucho peso en la trama.

02

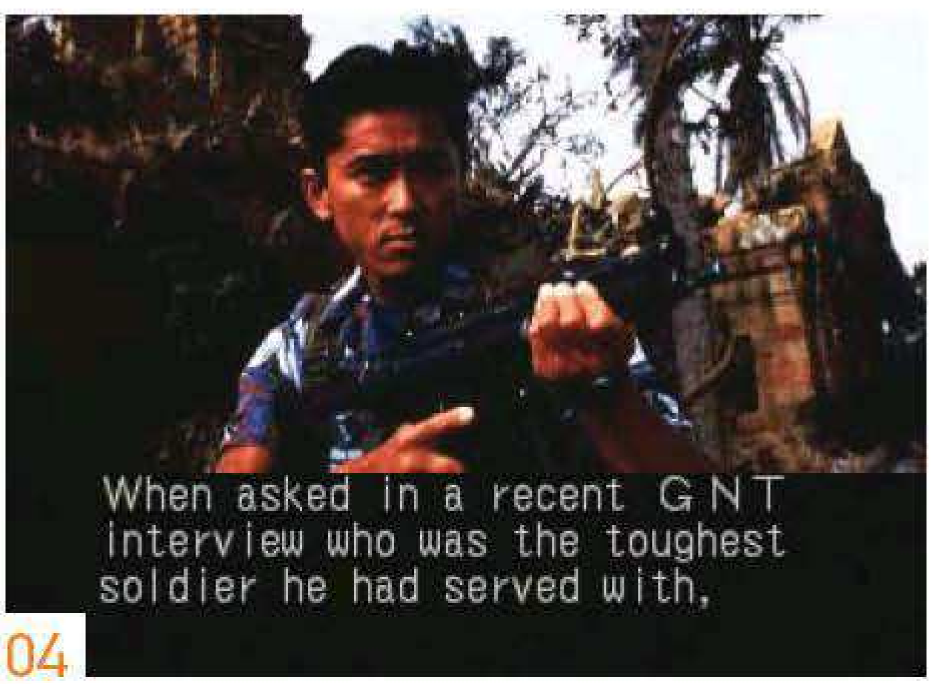


» ¿Y qué narices pintaba el tal Capitán Sawada, no solo en la película sino en su adaptación a videojuego? Al parecer nació en los despachos de Hollywood, como sustituyo de Fei Long (quizás temían meter a un clon de Bruce Lee en la peli).

03

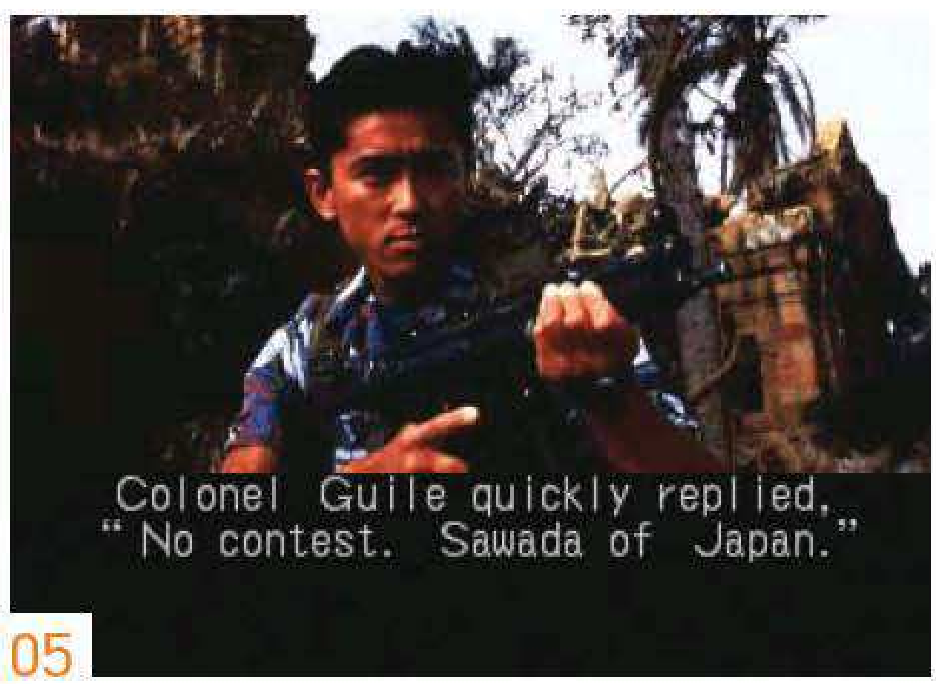


» Según cuenta Steven E. de Souza, Capcom quería a Kenya Sawada, un actor japonés que lo petaba en el cine de Hong Kong, para interpretar a Ryu. Sin embargo, Sawada no hablaba inglés así que le dieron el papel a Byron Mann.



04

» Debido a la persistencia de Sawada y la insistencia de Capcom, se creó un nuevo personaje: el Capitán Sawada. Reemplazaría a Fei Long (el único personaje de *Super Street Fighter II* que no se subió al carro de la película) y encabezaría un pequeño grupo de tropas de tierra en el asalto final a la fortaleza de Bison.



05

» ¿Y qué tal rinde Sawada en el juego? Digamos que se echa en falta, y mucho, a Fei Long. De hecho, uno de sus movimientos consiste en apuñalarse para manchar a sus enemigos. Por suerte, Sawada nunca apareció en otro juego de *SF* y el actor prosiguió con su exitosa carrera en Asia.

retro GAMER

REDACCIÓN
Redactor Jefe Bruno Sol

Coordinadora Sonia Herranz

Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Marçal Mora, Jesús Relinque, Ricardo Suárez, José M. Fernández, Atila Merino, Jesús Martínez del Vas, David Alonso, Francisco J. Cabal, Lázaro Fernández

MAQUETACIÓN
Jefe de Maquetación **Mohsin Ghaillane**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos
Héctor Miralles Soler
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Daniel Gozlan
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Tecnología y Entretenimiento
Zdenka Prieto
Equipo Comercial **Beatriz Azcona,**
Noemí Rodríguez y Estel Peris
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI

Auditada por AIMC


FACTORY ARCADE
KING ARCADE SLIM
FACTORY ARCADE
Todos los clásicos arcade en una máquina recreativa personalizable
SLIM ARCADE
Ahora en sólo 50 cm de profundidad. Disfruta de lo mismo en menos espacio.
FACTORY ARCADE
Tu Recreativa en casa
www.factoryarcade.com